COMPUTER GAMING WORLD RE

RE: COMPUTER GAMING WORLD

Evil Genius

Остин Пауэрс должен умереть

№11(30), НОЯБРЬ 2004



Бессистемные требования
Поиграть она тебе не даст

Warhammer 40,000: Dawn of War
Великое молотилово за Императора

Баранки «Шумахерские»
Обзор игровых рулей



Russian Edition
НОЯБРЬ 2004
№11(30)

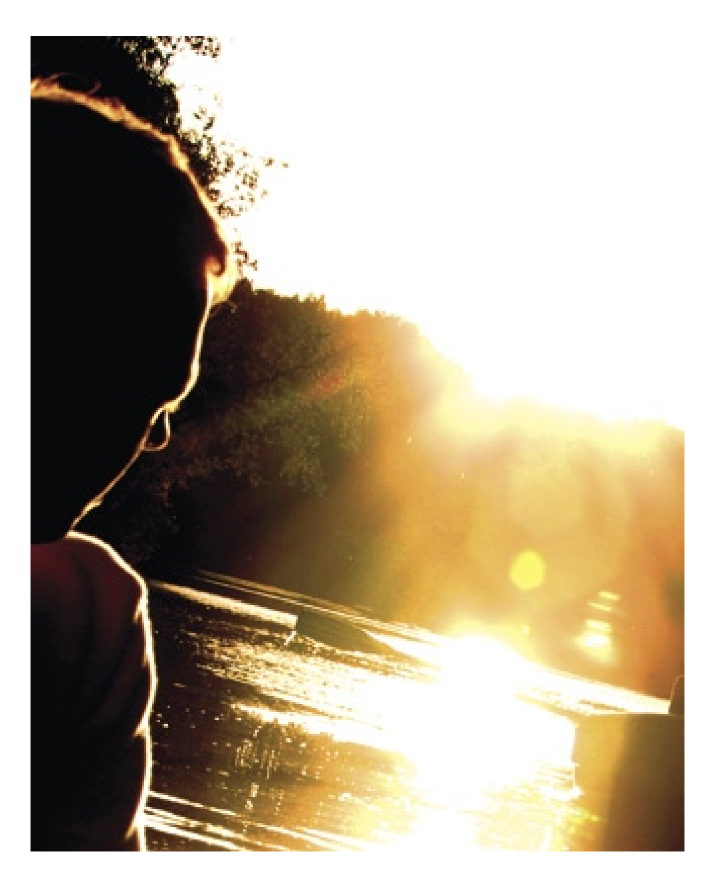


(game)land



you can*
Canon
Печать снимков – часть искусства фотографии. Так зачем же доверять эту работу другим? Особенно если в вашем распоряжении новейшие технологии цифровой печати. Принтер PIXMA iP5000 – первый в мире принтер, осуществляющий печать чернильными каплями объемом 1 пиколитр. Технология FINE, разрешение 9600 x 2400 dpi... Это правда, что у вас дома целая фотостудия? www.canon.ru
PIXMA
iP5000
+7(095) 258 56 00 (Москва)
+7(812) 326 61 00 (Санкт-Петербург)
8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)
Неотъемлемая часть фотоискусства
*Вы можете
Товар сертифицирован

ПРИВЕТ!



Мечты должны исполняться. Нет никакого смысла откладывать желаемое, раз ты хочешь и можешь его получить. Так тому и быть: завтра же сходим с Толей, главредом соседнего «Путеводителя PC-Игр», и скупим все альбомы Cold, какие найдем — раз уж не вышло по-быстрому их скачать.
Кстати, именно с тобой я заговорил о мечтах неспроста. Дело в том, что за последний год наша аудитория заметно сменилась. Мы проделали огромную работу, чтобы эти страницы сейчас читал ты — человек, который выбрал наш журнал или, наоборот, остался его верным читателем. Не стану вдаваться в подробности, но идея в том, что теперь то, что ты читаешь CGW RE, многое о тебе говорит. Теперь ты не просто читатель, а представитель вполне конкретной группы людей. Впрочем, я, пожалуй, проболтаюсь: среди прочих — в основном демографических — параметров, составляющих портрет читателя, получить которого мы решили, есть один самый важный: «Считает игры безусловно хорошим развлечением».
Вступительное слово к следующему номеру будет уже предновогодним — там будет об итогах года, о чём-нибудь праздничном… Так что именно сейчас у меня есть последняя в этом году возможность написать, что мы мечтали сделать журнал специально для таких как ты. И похвастаться, что так мы и сделали — ведь мечты должны исполняться. Приятного чтения.

Владимир Рыжков,
главный редактор

СОДЕРЖАНИЕ

#11(30)'04



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

10(29), октябрь 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmitrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Дизайнер: **Ярослав Ушаков**
Переводчик: **Лев Емельянов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,

тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
g. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

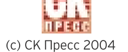
ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

Акелла

CHESSMASTER
10ое ИЗДАНИЕ

U.S. CHESS CHAMPIONSHIP San Diego presented by CHESSMASTER

Новая версия самого популярного в мире шахматного симулятора способна как обучить начинающего игрока всем премудростям игры, так и составить достойную конкуренцию опытному шахматисту. К услугам пользователей - мощнейший шахматный движок с высочайшим уровнем искусственного интеллекта и функцией предупреждений о заведомо неудачных ходах, способной уберечь неопытных игроков от фатальных ошибок, а также советы известных гроссмейстеров.



Особенности игры:



- Советы знаменитых гроссмейстеров, объясняющих все аспекты игры - от популярных дебютов до тончайших атакующих стратегий.
- Система подсказок, делающая даже самые сложные шахматные стратегии понятными простому пользователю.
- Специальный обучающий режим для начинающих.

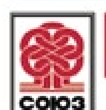








Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"



CGW, ДРУГ,
ты, я смотрю, разбираешься в женщинах и компьютерных играх — помоги своему читателю. Моей племяннице 7,5 лет, на свою беду я отдал ей старый компьютер и теперь дитя целыми днями тычется в Word, раскладывает пасьянсы и тревожит Outlook. А при встрече девчонка, понятно, требует от меня игрушек. **Doom 3**, **Silent Hill 4** и **NFS Underground** ей рановато. Что давать? **Sims 2**? А случаи детского сумасшествия среди поклонников не встречались? «Кузю»? Это не то же самое, что «Аншлаг, Аншлаг» в детском варианте? Прояви педагогическую чуткость, расскажи о детских новинках.

Чтобы ты точно ответил, я тебя похвалю. Последний номер вышел отлично — и внешне и по содержанию. До этого покупал по инерции, а следующий номер куплю осознанно, и друзьям рекомендовать буду. Требую дизайнерскую обложку, голых девушек, скриншотов на несколько страниц, меньше текста, больше смысла, и не вздумай становиться похожим на прыщавые журнальчики с кодами или снобистские глянцы про индустрию. Верной дорогой идешь, короче.

Удачи!

Андрей Крючков, Москва

АНДРЕЙ, ДРУЖИЩЕ,
мы согласны — Word, пасьянсы и Outlook губительны для нежной детской психики. Между нами, Word — это зараза пострашнее **Doom 3**. Особенно когда пытаешься настроить автоматическую замену двух дефисов на длинное тире.

Вообще, твоя племянница уже вполне в том возрасте, когда пора деликатно прививать здоровое человеконенавистничество и кровожадность. **Far Cry** для этого бы подошёл идеально. Но во избежание трений с родителями по этому вопросу, предлагаем нейтральные варианты.

— Любые паззлы и аркадки — от «**Тетриса**», **Columns** и их бесчисленных модификаций до чего-нибудь типа www.klubbrekyl.com/malibu. Большинство таких time-killer'ов можно бесплатно скачать в Сети. В одном из ближайших номеров мы заведём специальную рубрику про эти игрушки.

— Зря ты думаешь, что «**NFS Underground** ей рановато». Это же не **Carmageddon** всё-таки. Покрутить баранку да проехаться с ветерком — милое дело. В конце концов, ей вряд ли так уж важна будет победа. Покажи ей, как просто поездить по городу, без особо злобной конкуренции.

— Есть очаровательный рисованный квест — «Полная труба». Практика показывает, что своеобразную логику этой игры дети обычно понимают без всяких проблем. Игрушка не то чтобы для детей, но по крайней мере там не встречается расчленёнка на каждом шагу.

— Сложное управление в стратегиях и замороченные RPG-системы вряд ли особо увлекательны в таком возрасте. Однако есть множество простых и веселых спортсимов. Ну, знаешь, такие игры — там обычно делают что-то с мячиком. Мячик. Он не кровоточит и не пытается тебя убить, всё нормально.

— если племяшка совсем-совсем не интересуется сексом, насилием и властью над миром, можешь купить ей профильно-детскую игрушку. Русские компании разрабатывают и переводят довольно много таких игр. Стоят они копейки; сходи в магазин, отбери все диски с гарипоттерами и прочими покемонами на обложке — и возьми сразу целый ящик. Дитя наверняка найдёт что-нибудь себе по вкусу, вот увидишь.

За похвалу спасибо. Ты тоже молодец, раз покупаешь CGW — вкус у тебя, стало быть, есть. До встречи через месяц!

RE:



ЖИЗНЬ ПОСЛЕ DOOM 3

Нам стало известно о коварных планах id Software

Doom 3 вышел, Quake 4 официально объявлен — но парни из id Software, похоже, и не думают расслабляться. На прошедшей недавно QuakeCon 2004 нам повезло — мы поймали и допросили двух дядек из id: ведущего дизайнера Тима Уиллитса (Tim Willits) и исполнительного директора Тодда Холленшида (Todd Hollenshead). Вот что они нам рассказали.



▲ Строгий Тодд Холленшид запрещает бегать с пушкой.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Тим Уиллитс: Дальше? Дальше — небольшой отпуск. Потом вернусь домой и буду разгребать эту бесконечную кучу игр, в которые я ещё не играл. А затем снова за работу — мы уже начали разрабатывать следующие проекты.

Во-первых, Джон [Кармак] хочет сделать набор миссий для **Doom 3** — подробнее пока рассказать не могу. Во-вторых, наша новая игра. Художники уже работают над персонажами, а Джон вносит улучшения в движок от **Doom 3**. Я, признаться, взволнован — ведь это не продолжение **Doom** или **Quake**, а совсем новая игра; возможно, начало целой серии.

Мы пока не можем сказать точно, на что она будет похожа — что-то вроде быстрого и динамичного экшна старой школы или наоборот — что-то такое осторожно-медленное типа **Doom 3**. Но в любом случае — это будет нечто.

КАК DOOM 3 ПРИНИМАЕТ ПУБЛИКА:

Тим Уиллитс: Сам факт того, что это продолжение легендарного **Doom**, уже накладывает отпечаток — люди многого ожидают от игры. Большинству нравится, но некоторые ошибочно пытаются сравнивать **Doom 3** с **Unreal Tournament 2004** или, скажем, **Far Cry** — и, конечно, сравнение не в нашу пользу.

Дело в том, что **Doom 3** не задумывался как конкурент этим играм. Он заточен именно под одиночную игру в жанре survival horror — скорее, ближе к **Resident Evil**. Только экшна побольше, а вид из глаз удобнее, чем от третьего лица. Да, **Doom 3** — медленный и насквозь проскриптованный. Но такова, собственно, концепция.

Тодд Холленшид: Мы хотели несколько замедлить скорость происходящего, чтобы заставить игрока немного подумать о тактике. Если ты пытаешься иг-

рать, как Рэмбо, — бегаешь с самой большой пушкой наперевес и вышибаешь двери ногой — **Doom 3** тебя «одёргивает», и я думаю, что это правильно. Ведь если ты будешь так носиться, то просто пропустишь все эти страшные моменты, когда монстры кидаются на тебя из темноты. А какой смысл в ужастике, который не пугает?

НАСЧЁТ ФРАЗЫ «БУДЕТ ГОТОВО, КОГДА БУДЕТ ГОТОВО»:

Тим Уиллитс: Хотя Джон изо всех сил старался уложить разработку **Doom 3** в запланированный график, дело всё равно затянулось на лишних восемь месяцев. Потому что одновременно доводить до совершенства новый движок и делать собственно игру — это жуткий геморрой...

С новой игрой нам повезло — движок уже готов. Мы, конечно, кое-что туда добавляем — но немного. Так что управимся гораздо быстрее, чем в прошлый раз.

КОГДА УЖЕ НАКОНЕЦ СНИМУТ КИНО ПО DOOM?:

Тодд Холленшид: Я серьёзно думаю, что через полтора года на экранах появится отличный фильм по **Doom**. В Праге уже идёт подготовка к съёмкам. Режиссёр — Анджей Бартковьяк (Andrzej Bartkowiak — «Из колыбели в могилу», «Адвокат Дьявола»), главную роль исполнит Карл Урбан (Karl Urban — «Превосходство Борна», «Властелин Колец»).

У нас уже готов отличный сценарий — и он, кстати, не повторяет в точности историю из игры. Компания Universal уже вбухала в это дело миллионы долларов — отступать некуда, придётся идти до конца. Жду с нетерпением, что получится. ■

Даррен Глэдстоун



▲ Тим Уиллитс пережил геморрой, но выжил.



ПРИСТАВКИ — В ОТСТАВКУ?

Консольные издатели стремятся на рынок PC

Новое поколение игровых консолей, по идее, должно было похоронить рынок игр для PC и превратить всех разработчиков в консольных игроделов. Однако вышла промашка. PC, напротив, процветает, — и некоторые компании получают с этого бизнеса невиданные доселе прибыли.

«Полагаю, среди издателей бытовала озабоченность тем, что рынок PC, возможно, загибается. — говорит Билл Роупер (Bill Roper), генеральный директор Flagship Studios. — Но сейчас, я думаю, они уже понимают, что это не так».

Получилось как раз наоборот — множество издателей, до этого занимавшихся только играми для консолей, решили попробовать свои силы на платформе PC. Хотя это те же самые компании, которые ещё пару лет назад пророчили PC-рынку скорую кончину.

Большинство экспертов ничуть этому не удивляются. «Две самые коммерчески успешные игры в истории были играми для PC. И если ты не принимаешь это во внимание, ты просто тупица» — доходчиво объясняет ситуацию Марк Рейн (Mark Rein), вице-президент Epic Games.

А КУШАТЬ ХОЧЕТСЯ ВСЕГДА

Смена издательских интересов неслучайно приходится именно на то время, когда PlayStation 2, Xbox, и GameCube уже почти исчерпали свой потенциал. Они ищут средства для поддержания своего бизнеса в грядущем поколении новых консолей. [То есть, по сути, деньги для борьбы с PC-рынком они хотят на нём же и заработать. — ред.]

«2005-й и 2006-й — время перемен для консольных издателей. Причём суровых перемен», — предрекает Стив Эллисон (Steve Allison), маркетинговый директор Midway Games. «И хотя у нас есть достаточный капитал, чтобы выжить в этот раз, мы всё же предпочтём инвестировать его в игры для PC».

Эта стратегия становится популярной. Midway украла Epic Games у Atari, Namco подписала договор с Flagship Studios, Sega оттяпала себе **The Matrix Online**. Однако пока это всё лишь слова на бумаге — пока мы не увидим реальных успехов, эти компании не завоюют нашей симпатии. Пока что они лишь регулярно пытаются скормить нам свои криво портированные с консолей хиты, — а это блюдо мало кому по вкусу.

Я ИСПРАВЛЮСЬ!

Midway хочет поменять мнение PC-аудитории о консольных издателях в лучшую сторону. «Мы собираемся уделить куда больше внимания портированию консольных игр на PC, — уверяет Эллисон. — У нас очень серьёзные намерения в этой области. <...> Компания Epic — лишь первая из крупных компаний-разработчиков, с которыми мы будем работать на PC». «Похоже, они не шутят, — подтверждает Рейн. — Если они говорят с нами — значит, они серьезно настроены работать на этом рынке».

Sega America тоже хочет вернуться к PC. Одну из причин комментирует вице-президент по маркетингу, Скотт Стейнберг (Scott A. Steinberg): «Консоли живут по пять лет, — а на PC этот цикл не влияет». К тому же, Sega здесь не новички — дочерняя SegaSoft уже работала на рынке PC. «The Matrix Online — отличная возможность добиться лидерства в области онлайновых проектов. И это значит, что наших игр на PC будет всё больше».

Namco, полагает Билл Роупер, движется в том же направлении. «У нас нет никаких сомнений, что это взвешенное стратегическое решение».

МОЛОДЫМ ВПЕРЁД ШАГАТЬ

Успешная деятельность в консольном сегменте, впрочем, ещё не гарантирует успеха на рынке PC — многие издатели не вполне понимают различие между целевыми аудиториями. Грантли Дэй (Grantley Day), глава PC-подразделения Namco, утверждает, что «высокое качество игр от Namco обеспечивает компании успех на всех платформах», и приводит в качестве доказательства действительно отличные серии **Soul Calibur** и **Tekken**. Однако жанр файтингов не очень популярен среди PC-аудитории. [И очень зря! — ред.]

«В каком-то смысле мы все друг у друга учимся — и это хорошо, — говорит Роупер. — Разница между PC и консолями лежит скорее в творческой области, нежели в особенностях издательского дела»

Чем больше компаний инвестируют средства в высококачественные игры, тем лучше. Но поспешность, с которой эти издатели стремятся заработать на рынке PC, наводит на размышления. Насколько долгосрочны эти вложения? Не забросят ли они PC, как только сформируется рынок консолей нового поколения?

«Думаю, некоторые так и поступят, — но самые умные останутся, — говорит Рейн. — Останутся, потому что поймут: на PC можно сделать много денег.» Роупер соглашается: «Все серьёзные издатели, с которыми мы вели переговоры, заинтересованы в долгих деловых отношениях — на 5, 10, 15 лет».

Посмотрим, останутся консольные издатели на рынке PC или нет. В любом случае, ещё немного игр для старой доброй персоналки никому не повредят. ■



Патрик Клепек

▲ К завоеванию рынка игр на PC готов!

КАРНАВАЛА.COM

Виртуальные герои выходят на музыкальную сцену

О крепкой дружбе игровой индустрии и Голливуда все и так уже знают. Но музыка — это что-то новенькое (Лара Крофт в одном из клипов U2 — не в счёт). Недавно музыкальный канал MTV2, который действительно посвящён музыке, а не бесконечной болтовне, представил первый сезон программы Video Mods — в ней крутят музыкальные клипы с участием персонажей из компьютерных и видеоигр.

ROCK IS DEAD IV: UNDEAD ARMY

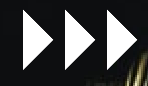
Зачем это нужно? И кто решает, каких персонажей использовать? Это делается на рекламной основе, — сообщает наш анонимный источник. Компании-правообладатели платят деньги за право использовать своих персонажей в таких клипах. Правда, официально это ещё никто не комментировал.

Из уже продемонстрированного в первом сезоне: Rayne из **BloodRayne** зажигает в клипе Evanescence — Everybody's Fool; Симы из **The Sims 2** пляшут под Fountains of Wayne — Stacy's Mom; клип Von Bondies — C'mon C'mon украшают девчонки из **Tribes: Vengeance**; и это далеко не всё.

Серия имела успех, и уже сейчас канал собирается делать второй сезон. Вообще, идея витала в воздухе, и её реализация была лишь вопросом времени. Передача явно не избежала влияния проекта Machinima, короткометражных фильмов на игровых движках. Ты можешь увидеть нечто подобное по адресу www.windspireentertainment.com — отличный клип Ice Man Cometh, где игроки из **Star Wars Galaxies** колбасятся под Vanilla Ice. ■

Даррен Глэдстоун

ИГРЫ





Октябрь выдался урожайный, — особенно повезло любителям стратегий. Две отличные игры — стёбовый Evil Genius и военный боевик Warhammer 40,000: Dawn of War почтили стратегический жанр своим присутствием.

Долго думали, чем же усладить твой взор, ищущий на прилавке вожделенный CGW RE. Evil Genius или Warhammer? В итоге решили отдать должное великолепной работе английских дизайнеров — обворожительная Алексис из Evil Genius красуется на нашей обложке. Отсутствие роскошных женщин в Warhammer 40,000: Dawn of War во многом определило его проигрыш в борьбе.

Ещё три стратегии — продолжение оригинальной фэнтези-RTS Kohan II: Kings of War (в него сразились наши вечные воины — Том и Брюс. Угадай, кто победил...), торгово-мореплавательная Port Royale 2 и адд-он к серьёзной Galactic Civilizations: Altarian Prophecy.

Не обижены, впрочем, и фанаты военных экшнов — им достался Full Spectrum Warrior и адд-он к великолепной Call of Duty; и любители спортивных симуляторов — занятный NHL 2005 и отличный Richard Burns Rally. Обитатели онлайновых вселенных тоже скоро порадуются — вот-вот появится EverQuest II, а City of Heroes расширяет свои границы.

Игр в итоге получилось столько, что в игровой раздел уже не впихнуть. Немного поразмыслив, мы решили приберечь на следующий номер еще две превосходные игры. Читай рассказ о Rome: Total War и Myst IV: Revelation в декабрьском выпуске RE:.

ИГРА: EVIL GENIUS • **ИЗДАТЕЛЬ:** VIVENDI UNIVERSAL • **РАЗРАБОТЧИК:** ELIXIR STUDIOS • **ЖАНР:** STRATEGY





EVIL GENIUS

ОТВЕТНЫЙ УДАР

Конечно, ты с куда большей охотой будешь называть себя Доктор Смерть, чем, скажем, Профессор Исцеление. Добро и справедливость — для слабаков. Зло и насилие — вот выбор профессионала.

Это только в американских детских садиках думают, что президент США — верх политической карьеры. Демократические слюни оставим для младшего дошкольного возраста. Любой образованный человек понимает, что лишь титул Императора Вселенной способен удовлетворить здоровые амбиции. Впрочем, если скромность тебе не чужда, можно ограничиться просто «Галактическим Тираном» или, на худой конец, «Диктатором Земли».

Всё прогрессивное человечество, конечно, одобряет твою кандидатуру на этот пост. Но сперва нужно уничтожить всё регрессивное человечество. Чтобы ты не растерялся при решении этой непростой задачи, существует специальный тренажёр — компьютерная игра **Evil Genius**.



▲ В игре товарищ Шен Ю проходит по специальности «мистически мистичный маниакальный мужчина».

АНГЛИЙСКИЙ ЮМОР

Если ты помнишь игру **Dungeon Keeper** от английской компании Bullfrog, то сразу войдёшь в игровую колею. **Evil Genius** (чьи создатели, кстати, тоже из Англии) ставит схожие задачи. Тебе нужно спроектировать и построить большой подземный комплекс, а затем управлять им; заботиться о своих подчинённых и отлавливать вражеских лазутчиков; заниматься исследованиями технологий и выполнять различные миссии для укрепления своего Злодейского Авторитета.

Действие, однако, здесь происходит не в фэнтезийном средневековье, а в стилизованных 60-х двадцатого века. **Evil Genius** — это игровая пародия на трогательные шпионские боевики тех лет, выполненная в манере комикса. Нечто среднее между фильмами про Остина Пауэрса и сериалом «Стрипперелла». Только, разумеется, ты здесь не пафосный борец за справедливость, а как раз тот самый суперзлодей, который хочет уничтожить мир, строит бомбу в бункере на необитаемом острове и командует небольшой армией свирепых наёмников.

Это буквальное описание игры — там всё так и происходит.

ПОСТРОИТЬ ДОМ...

Задача номер один: построить подземелье, где родится твоё ужасное творение — Машина Всеобщего Уничтожения, грубо говоря, Ядрёна Мегабомба. Ты прибываешь на остров в компании верного Помощника и нескольких своих людей. Перед тобой — гора; в её недрах и предстоит свить уютное гнёздышко мирового Зла.

Процесс постройки базы довольно прост (и, кстати, сильно напоминает игру **Theme Hospital** всё от той же Bullfrog). Ты выбираешь размер нужной комнаты, прикидываешь будущее расположение меблировки и утверждаешь распоряжение о постройке. Рабочие приступают к строительству, и через некоторое время комната готова.

Таким же образом предстоит выстроить и всю остальную базу.



▲ Ну что, мужики. Распишем пулю?

МИРОВОЕ ЗЛО

Смешнее бывает только... нигде!

Сюжет как таковой в Evil Genius отсутствует. Игра состоит из выполнения ряда задач, которые приводят тебя к цели. Например, нужно организовать саммит самых могущественных преступников мира — то есть похитить каждого из них и привезти на свой остров. Украсть Машину для Исследований, чтобы твои учёные придумывали новые технологии, комнаты и предметы. А чтобы вражеские агенты перестали пытаться выкрасть её обратно — создать Поддельную Машину для Исследований, пусть заберут и успокоятся. Можно создать своего клона, чтобы специально нанятый врагами убийца его грохнул — это усыпит вражескую бдительность.
Задачи в большинстве своём — просто стёб над жанровыми клише. Как, собственно, и вся игра.

▲ Дискотека Авария.

Сложный быт Злого Гения требует довольно большого количества комнат — сокровищница, комната отдыха, тренировочный зал, твои личные покои, оружейная/пыточная комната, лаборатория для Незаконных Исследований и прочая, и прочая. Всё это ещё надо снабдить системой видеонаблюдения и оповещения сотрудников, продумать систему ловушек и эффективность рабочих маршрутов твоих подчиненных...

Дизайн базы решает в игре очень многое и тут надо тщательно думать— потому что перестраивать потом будет очень сложно.

...ВЫРАСТИТЬ СЫНА

Задача номер два: армия сподвижников. Как только двери казарм оказываются открыты, добровольцы Движения за Мировую Несправедливость начинают медленно, но верно пополнять твои ряды. Базовый злодей проходит специальную тренировку — и приобретает специальность в социальной, научной или военной области. Ещё серия тренировок — и он превращается в следующий, более продвинутый тип.

У каждого специалиста свои задачи и особенности — рабочие строят помещения и таскают грузы, но малопригодны для чего-либо ещё. Учёные необходимы для проведения исследований и отлично разрабатывают планы Громких Преступлений, но в бою бесполезны. Социальные работники могут психологически обработать противника; и так далее. Иерархия твоих подчинённых выстроена логично, так что разобраться в системе нетрудно.

Как только ты построишь всё необходимое, станет доступна Карта Мира, и твои люди смогут выйти на оперативный простор. Это очень кстати — обустройство базы влетело в копеечку, и деньги уже кончаются. Выбери любую страну, — например, Россию — и отошли туда несколько своих парней. Ребята побегут к катеру или вертолёту и через некоторое время появятся на карте. Ты отдаёшь приказ

▲ Да, один миллион долларов.

«грабить» — и твоё состояние начинает увеличиваться. К сожалению, весёлое времяпрепровождение твоих подчиненных тебе не покажут — мировая карта очень схематична, всё кружочки, флажки да абстрактные фигурки.

ВАШЕ ЗЛОДЕЙШЕСТВО!

Вот ты поставил в комнате отдыха уже пятый столик для пинг-понга и думаешь: игра вроде называется **Evil Genius**, а не Office Manager; или ты что-то не так понял? Ты здесь для того, чтобы захватить власть над миром, а не организовывать весёлую коммуну Любителей Зла. Совершенно верно. Мир должен содрогаться от одного упоминания твоего имени. Но он не будет делать это просто из вежливости — для начала неплохо было бы прославиться.

Единственное доступное в игре средство пиара — это совершение громких преступлений против человечества. С каждым злодеянием твоя дурная слава растёт, а повышение злодейского рейтинга открывает новые типы доступных наёмников, комнат, технологий и, опять-таки, ещё более громких преступлений.

К великому сожалению, все криминальные деяния — просто флажки на карте. Они сопровождаются забавным описанием, но само преступление ты не увидишь — просто идёт отсчёт времени, а потом тебе сообщают, что миссия завершена — успешно или неуспешно.

Твоя, по сути, единственная работа — обеспечить достаточное количество людей для выполнения миссии. Например, чтобы избавить мир от новомодной поп-звезды (да, периодически тебе приходится совершать акты милосердия и гуманизма) требуется 6 рабочих, 4 лакея и 3 спин-доктора. Учитывая, что часть из них наверняка погибнет при выполнении задания, лучше подстраховаться и взять ещё несколько человек про запас.

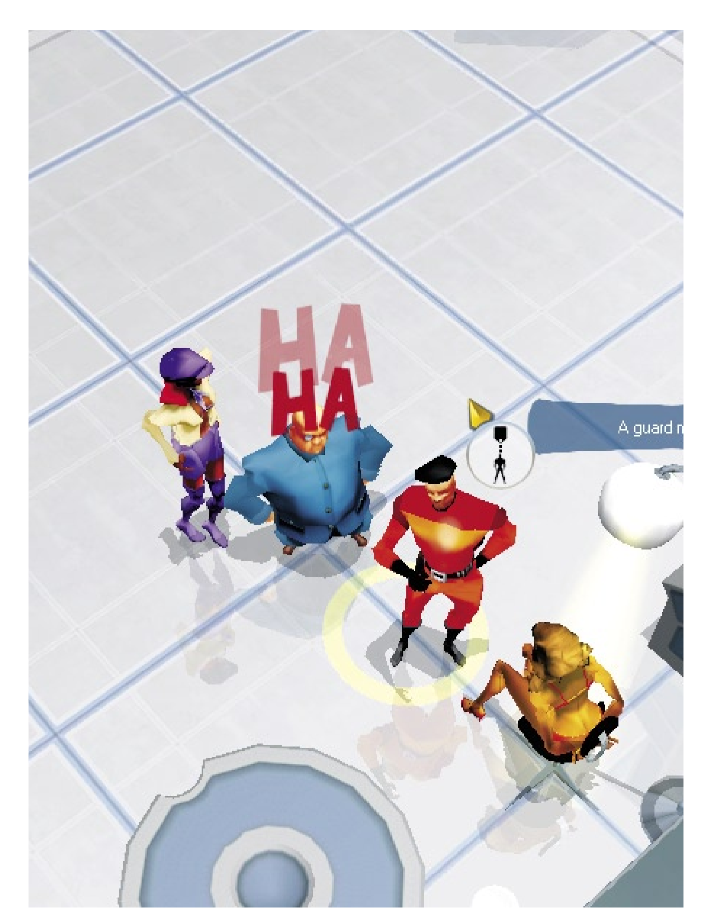
Обеспечить стабильный приток и быстрое обучение кадров — главная после управления базой задача. К сожалению, твои люди

▲ Данко и его горящее сердце.

ЛОВИСЬ РЫБКА...

большая, ловись рыбка маленькая...

Чтобы ещё больше обезопасить себя от пронырливых агентов, можно устанавливать разнообразные ловушки. Следует, правда, учитывать, что твои собственные люди тоже будут в них попадать — когда параметр Внимательности у них снижен из-за долгой работы. Удачно выстроенная система ловушек даже может принести тебе специальный бонус — поощрение за изобретательность.





ЕДИНСТВЕННОЕ ДОСТУПНОЕ В ИГРЕ СРЕДСТВО ПИАРА — ЭТО СОВЕРШЕНИЕ ГРОМКИХ ПРЕСТУПЛЕНИЙ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

гибнут не только за пределами острова при выполнении твоих заданий. Смирись — Силы Порядка не дадут тебе спокойно жить.

ТЫ ОБ ЭТОМ ПОЖАЛЕЕШЬ!

«Зло должно быть наказано» — такого странного принципа придерживаются твои противники. Пять международных организаций по Борьбе с Мировым Злом ревностно охраняют свои территории. И преступная деятельность твоих наёмников их изрядно злит. Поэтому они, в свою очередь, высылают на твой остров агентов.

Агенты делятся на несколько разновидностей и четыре уровня крутизны. Одни рыскают по острову, пытаясь разнюхать твои коварные планы и сфотографировать подозрительные улики; другие хотят спереть украденные тобой Ценные Вещи. Диверсанты с удовольствием подорвут твою маленькую электростанцию, солдаты так и вовсе будут убивать каждого вооруженного встречного.

От уровня крутизны этих пакостников зависит, насколько успешно они могут взламывать двери или сколько их надо колотить, чтобы они больше не безобразничали. Очень хороши в прививании гостям хороших манер твои Помощники. Ими, в отличие от всех прочих, ты можешь управлять напрямую — как в обычной RTS. Каждый обладает двумя суперспособностями, и они неуязвимы для обычных агентов. Получив порцию свинца от вражьего бойца, наш злодей лишь временно становится незлодееспособным, после чего снова оказывается на ногах, как ни в чём не бывало.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 800MHZ / PENTIUM 4 2GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 64MB

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ

Понравится тебе **Evil Genius** или нет — зависит от того, насколько тебя привлекает сама идея того, что сотни игрушечных человечков суетятся, сражаются и погибают, выполняя твои — порой откровенно абсурдные — приказы. Либо прикипишь к своей Суперзловещей Подземной Базе всей душой — либо она тебе набьёт оскомину уже через два часа.

Evil Genius — такой специфический аттракцион. Он довольно много требует от тебя как от игрока и не очень-то щедр на развлечения. Это скорее произведение дизайнерского искусства, нежели игрового — им местами интереснее любоваться, чем играть. Скорее всего, ты не пройдешь игру до конца — довольно рутинный геймплей тебе скоро наскучит.

Тем не менее, это одна из самых оригинальных и прикольных игр за последнюю пару месяцев. Так что без колебаний посвяти Злому Гению пару дней — устрой себе забавный отпуск. ■

Ян Масарский



ИГРА: WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR • **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ / GFI / РУССОБИТ-М • **РАЗРАБОТЧИК:** RELIC ENTERTAINMENT. • **ЖАНР:** EAL-TIME STRATEGY

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

ВОЕНМОЛОТОК: СВЕТАЕТ

Разрубить врага надвое мечом-бензопилой — да так, чтобы клочья внутренностей летели во все стороны. Скалиться в ответ на пулемётные очереди, высекающие из твоей нагрудной бронепластины брызги керамических осколков. Вести своих людей в атаку — просто потому, что вас создали специально для того, чтобы вы веками непрерывно сражались и всегда побеждали. Тебе нравится такой вид досуга?

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 1.4 GHZ / PENTIUM 4 2.2 GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 64MB





Вопрос не праздный — потому что приблизительно так всё и происходит в Warhammer 40,000: Dawn of War, новой масштабной RTS. Здесь что ни выстрел — Сокрушительный Удар, направленный в Сердце Врага. Что ни взрыв — Прикосновение Десницы Рока. Что ни миссия — Битва в Войне, длящейся тысячелетиями. Все это с участием Сверхвоинов, Исчадий Хаоса, Демиургов и Кровожадных Монстров. И так — часами.

ПРИСТЕГНИСЬ

Dawn of War поначалу слегка ошеломляет, поэтому заранее введём тебя в курс дела. В игру ты вступаешь вместе с градом десантных капсул экспедиционных сил одного из Орденов Космодесанта. Вас прислали на какую-то захолустную планетку, одну из миллионов человеческих колоний, чтобы помочь местным войскам — Стражи Империи отступают под натиском невесть откуда взявшихся орков.

Перечитай это пару раз. По себе знаем — такие крутые повороты с первого раза воспринять сложно. И ещё: тебе лучше сразу подготовиться к свистопляске, которая начнётся дальше.

Уладить проблему с орками, конечно, удастся. Но вскоре на сцене появятся древние эльдары, которые некогда усилием мысли создавали и уничтожали планеты, а также силы Хаоса, укомплектованные Очень Серьезными Демонами.

ЗА ЧТО ХВАТАТЬСЯ

Под стать истории и сама игра. Принимаешь управление — и видишь, что командовать предстоит именно Космодесантом, лучшими воинами Императора. Не милицией, не призывниками, не партизанами и даже не регулярной армией. Космодесантом.

Раскрашенные в цвета Ордена десантные капсулы с рёвом рассекают воздух и обрушиваются с небес так, что дрожит экран. Бойцы в громоздких доспехах сжимают в руках устрашающего вида пушки; они легко и безжалостно расправляются с зеленомордыми оппонентами-орками. Одно за другим с орбиты спускаются строения опорных пунктов — яркие, массивные, похожие на лишённые колес бронепоезда.

Как только зона высадки обустроена, перед десантниками встаёт новая задача: продвигаться, перехватывать и удерживать инициативу, а главное — отбивать стратегические точки. Воюют в сорокатысячном году так же, как воевали наши деды шестьдесят лет назад — в том смысле, что боевые действия здесь строятся вокруг захвата территории.

ХОЗМАТ

Логика такая: ты как командир имеешь непосредственное влияние на боевую обстановку; чем большую территорию ты контролируешь, тем большие ресурсы тебе необходимы. Как только ты добьёшься первых успехов на поле боя, экспедиционный флот с готовностью эти ресурсы предоставит.

Твои бойцы захватывают одну из разбросанных по карте «стратегических точек» — и ты начинаешь получать так называемые requisition points, «очки материально-технического обеспечения». Чем больше точек удерживаешь — тем быстрее «капают» очки. Расходовать их можно на новые здания, более мощное оружие, укрепления, технику.



Сначала пара твоих разведчиков занимает холм, помеченный как ключевая позиция. Затем на холм плюхается командный центр, и служители Культа Машины начинают развёртывать генераторы. Бойцы занимают соседние точки; с неба по твоему запросу сыплются новые здания. Над базой начинают кружить корабли с тяжёлой техникой — и так далее, пока вокруг последних стратегических точек не развернутся бои с применением реактивной артиллерии, танков и орбитальных бомбардировок.

Каждое новое приобретение, усовершенствование войск или введение в бой новых их видов заметно меняет ход сражения. Игра сделана так, чтобы ты трижды подумал, какую поддержку попросить. Промахнёшься, вооружишь отряд плазмомётами — и атака на вражескую базу захлебнётся, потому что плазмомёт эффективен против пехоты, а здания и технику лучше бить гранатомётами.

Исхитришься получить дредноут (тяжелую шагающую машину с бойцом-ветераном внутри) раньше, чем похожая техника появится у противника — наслаждайся. Дредноут, почти неуязвимый для вражеских снарядов, будет безнаказанно смешивать оппонентов с грязью, орудуя механическими кулачищами и огромной пушкой.

БЕЗ ПРОБЛЕМ

Одиночная кампания в **Dawn of War** не длинная и не очень сложная. Её одиннадцати миссий как раз хватает, чтобы успеть привыкнуть к титулу «Благодетельнейший», вбить себе в голову основные принципы игры и по очереди навалять оркам, эльдарам и силам Хаоса.

История командира Ангелуса, уничтожившего родную планету и теперь терзаемого муками совести, рассказанная в скриптовых сценках на движке — не то чтобы по-настоящему увлекает, но отлично разбавляет прохождение кампании, где на экране постоянно грохочет, взрывается и ведёт ураганный огонь буквально всё. Иными словами, к мультиплееру ты переходишь, не успев устать от игры.

Самое интересное начинается именно здесь. До сих пор казавшаяся не особенно впечатляющей деталь с захватом стратегических точек теперь оказывается предметом, который производит эффект, сравнимый разве что с тринадцатой зарплатой.

ВТЫКАТЬ

Игра целиком выстраивается вокруг флажков, втыкаемых в стратегические точки твоими бойцами. Типичная задача — добежать первым до середины карты и зубами вцепиться в центральную точку. Или наоборот — закрепиться в своём углу, затем быстро отбить у врага наименее защищённый участок, закрепиться там, встретить ответный удар и — в тот же момент снова ударить в слабом месте, пока противник занят твоими укреплениями…

Именно вокруг флажков в кружочках постоянно с шипением проносятся ракеты, летают по небу расшвырянные взрывами пехотинцы, прорезают воздух лазерные лучи. У **Dawn of War** целый арсе-

АКИ СОКОЛЫ

И о том, как другие обитатели WH40k обустраивают свои норки.

Так как красивая идея с десантированием зданий работает только для, соответственно, десантников, у остальных трёх сторон процесс строительства базы выглядит совершенно иначе. У орков над будущей строительной площадкой проносится самолёт, из которого с грохотом сбрасывают кучу хлама — строительные материалы. Последователи Хаоса просто вызывают свои здания из параллельного мира — в земле появляется жуткого вида портал, из которого постепенно появляется строение. Эльдары же, не мудрствуя лукаво, материализуют задуманное. Сначала над нужным местом в воздухе повисает глыба подходящего размера, затем она начинает менять форму, и наконец — грохается на место уже, скажем, орудийной платформой.



нал способов заставить тебя ложиться костьми ради флажков в кружочках: кружочки бывают обычными, которые можно захватить по быстрому, и особо важными, захват которых занимает больше времени. Над особо важными точками нельзя возвести укрепления, зато на карте их немного — проще захватить все.

Важный момент: чтобы победить в **DoW**, не обязательно изводить врага под корень — просто захвати большую часть точек одного вида и подожди несколько минут. Кстати, укрепленные стратегические точки дают больше requisition points — лишний повод рушить укрепления врага и строить свои. А ещё есть так называемые relics — тоже кружочки для флажков, но дающие возможность вводить в бой самые мощные соединения. Отбил у врага все relics — и ему нечего противопоставить, скажем, твоим чудовищным Defiler'ам.

ЧЕТВЕРО РАЗНЫХ

В мультиплеере играть можно за любую из четырёх сторон, причём различия между ними не только косметические.

Космодесант — ребята крепкие, но малочисленные. Играя за них, единственно разумным решением будет просто перемещать армию по карте, методично выбивая противника.
Совсем иначе дела обстоят с эльдарами — при суровой нехватке здоровья они обладают впечатляющей огневой мощью и очень высокой мобильностью. Самая выигрышная для них тактика — носиться по карте, быстро разрушать вражеские укрепления и уничтожать отдельные отряды, а при встрече с серьёзным сопротивлением — быстро отступать.
Отдельное удовольствие играть орками. Их армию плохо получается усилить техникой — брать числом выгодней. Набрать огромную толпу зеленомордых обезьян с пушками — вовсе не курьёз и не стратегическая промашка, а вполне себе грамотный ход.
Армия Хаоса в целом похожа на силы Космодесанта, но вместо тяжёлых юнитов — демоны, а на количество генераторов энергии введено суровое ограничение. Строиться приходится с умом, а юниты — они хоть и мощные, но не бессмертные — беречь как зеницу ока.

ЯРКОЕ-ОСЛЕПИТЕЛЬНОЕ

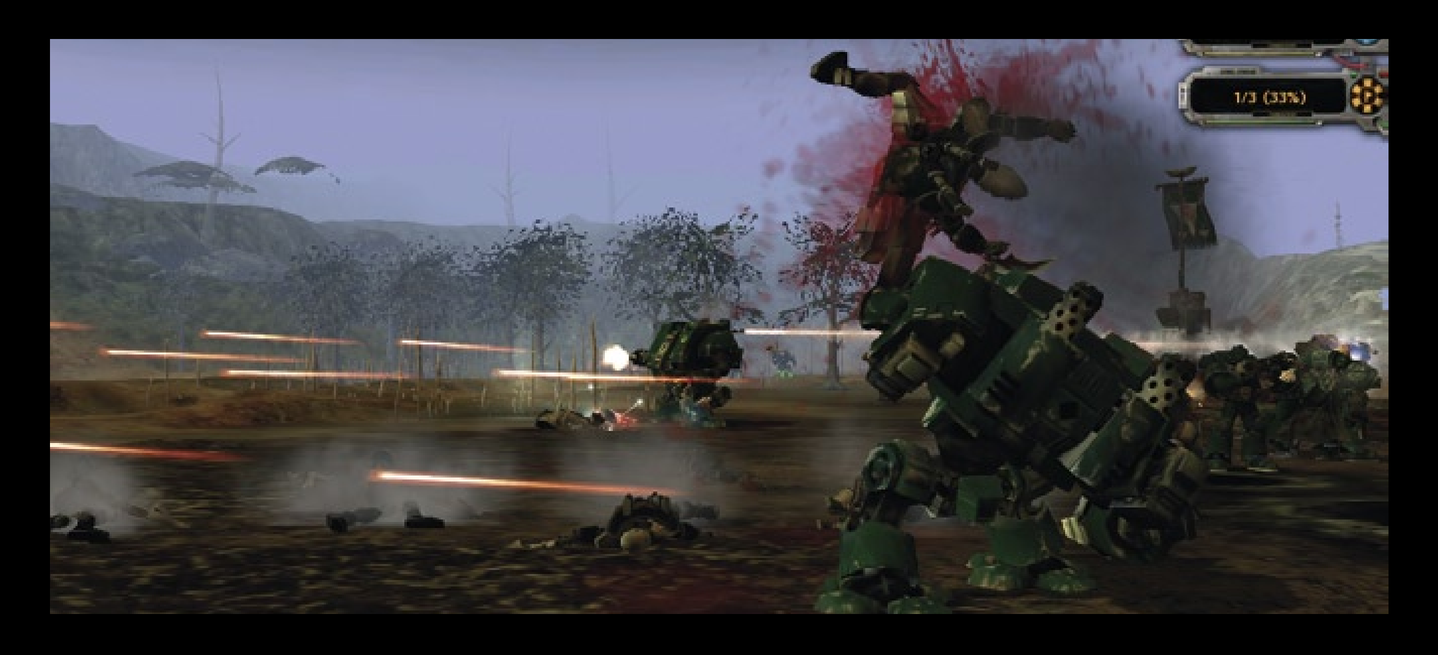
Камерой можно управлять, зажав Alt и двигая мышкой. Можно приблизить к самой земле, можно покрутить... Вообще-то нет никакого смысла менять изначальное положение камеры — сверху лучше видно. Но не делать этого тоже нельзя, потому что выглядит игра великолепно!

Каждый солдатик не просто передвигается и постреливает — он принимает героические позы, прицеливается, красиво наносит удары в ближнем бою; картинно отлетает, получив оплеуху боевым молотом или словив ударную волну. Управляются пехотные соединения целиком — то есть отдельного солдатика даже выделить нельзя; поэтому и стреляют они все вместе, по одной цели. Зато когда дело доходит до рукопашной, два отряда перемешиваются, и начинается настоящая мясорубка! Настоятельно рекомендуем при первой же такой стычке поставить игру на паузу и рассмотреть её во всех деталях.

Под стать ярким доспехам и ярким позам такие же спецэффекты. Во вселенной **Warhammer 40,000** давно уже нет обычного оружия, обычной брони и обычных бойцов — там всё сверх-. Поэтому обычных взрывов здесь тоже не бывает. Поле боя постоянно озаряется ослепительными вспышками — то белые, то алые шары взрывов расцветают, разбрасывая бойцов и жирные комья земли. Ристалище то застилает дым, то расцвечивают снопы пламени, вырывающегося из стволов орудий, то кровавые фонтаны из незадачливого пехотинца, попавшего в механический кулак дредноута.

Игра, где каждые два отдельно взятых солдатика так красиво дерутся, где каждый крупный юнит — такая катастрофа для противника, где каждый конкретный взрыв — такое феерическое зрелище, — это уже как бы и не стратегия в реальном времени. Но как бы такая игра ни называлась, здесь зато навалом разлетающихся вражеских внутренностей, барабанящих в броню снарядов и возможностей красиво сводить бойцов в атаку. **Dawn of War**, собственно, для этого и создана. ■

Владимир Рыжков


1/3 (33%)

ПО ДЕЛУ

Говорят, вселенная Warhammer 40,000 — мрачная. Мы объясним, почему.

1. Космодесантники — не вполне люди. Это созданные при помощи генной инженерии боевые машины, слепо верящие в Императора как в бога и способные блестяще за него сражаться. Почти все внутренние органы у них искусственные, мозг напичкан электроникой. Космодесантники могут дышать ядовитыми газами; полученные ими пулевые ранения зарастают за считанные секунды. Живут сотнями лет.
2. Император, которому служат Космодесантники, — полумёртвый монстр, который пребывает в агонии уже долгие века. Он управляет Империей при помощи силы мысли. Жизнь в нём поддерживает Золотой Трон — жуткое устройство, через которое Император каждый день поглощает души сотен псиоников. Кормовых псиоников специально свозят на Терру со всей вселенной.
3. Империя людей простирается от одного конца Галактики до другого. Людьми заселено бесчисленное множество планет, почти никак не связанных между собой. Защищать и поддерживать целостность Империи — практически невыполнимая задача. Единственное, что удерживает человечество от хаоса — воля медленно умирающего Императора.
4. Помимо трёх представленных в игре врагов, в Warhammer 40,000 у человечества есть ещё четыре.
5. Уничтожать планеты, на которых Инквизиция обнаружила признаки еретических настроений или культов Хаоса — нормальная практика в Империи. Инквизиция придерживается мнения, что «нет предательства, которое слишком мало, и нет жертвы, которая слишком велика».










HÆDRON
VIII
PHÆDRA
ORPHEUS

ИГРА: FULL SPECTRUM WARRIOR • **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ / GFI / РУССОБИТ-М • **РАЗРАБОТЧИК:** PANDEMIC STUDIOS • **ЖАНР:** TACTICS





FULL SPECTRUM WARRIOR

НЕ ХОЧЕШЬ — ЗАСТАВИМ

События 11 сентября 2001 года – безусловно, трагедия. Но вместе с двумя каменными башнями снесло, похоже, и башню у американского правительства. Скоро три года, как США мечется по свету, аки вепрь в период брачных игр. Обозвав все зоны своих стратегических интересов единой осью зла, Америка на крылатых ракетах развозит светлое, доброе и вечное. Мальчики в камуфляже оперативно доставляют нерушимые демократические ценности и тотальную справедливость. Вся эта движуха приводит в щенячий восторг разработчиков игр, которые без устали клепают проекты о безобразиях на Среднем Востоке. Иногда даже интересно получается!



▲ Вы все еще не в белом? Тогда мы идем к вам!



▲ Трижды передернув затвор, Джон понял, что винтовку заклинило.

ГУМАНИТАРНАЯ ПОМОЩЬ

На этот раз дисциплину хулиганят в Зекистане. Нет, это не город-тюрьма, скорее — обобщенный образ восточной столицы. С этническими чистками, полицейским беспределом и вполне довольными такой жизнью гражданами. Но мы-то знаем, что так жить нельзя, надо жить лучше. А поскольку местное население говорит на совершенно неанглийском языке, объяснять ему принципы свободы, равенства и братства придётся жестами. Порой нецензурными.

В нашем распоряжении целых две команды профессиональных педагогов. Зовутся они просто — группа «Альфа» и группа «Браво». Группа состоит из четырёх молодчиков, каждый из которых имеет свои методы работы с молодёжью. Например, пулемётчик выступает за интенсивный образовательный процесс на средних дистанциях. Специалист с полуавтоматической винтовкой предпочитает держаться от собеседника на расстоянии. А вот гренадер считает необходимыми максимально близкие контакты. Глава команды координирует действия своего преподавательского состава и не даёт ему разбредаться по окрестностям.

Несмотря на использование вымышленного населённого пункта, игровые локации у разработчиков задались. Pandemic очень удачно совместила в одном городе все свои познания о восточной культуре и архитектуре. Нас привечают обшарпанные песчаного цвета хибары. Над крышами маячат верхушки мечетей. Улицы, как положено, сходятся к округлым площадям с лотками торговцев.

Я ИДУ ИСКАТЬ

Между тем, ни господа из группы «Браво», ни специалисты команды «Альфа» чувства утончённого эстетизма почему-то не проявляют. Их волнуют только местные жители. Видимо, наличие у аборигенов АК-47 и РПГ заставляет их забыть о красоте и ярком стиле окружения.

Поскольку туземцы орудуют этими инструментами довольно ловко, тебе предстоит серьёзно озаботиться судьбой подопечных американцев. Игровой процесс, по сути, сводится к непрерывному поиску укрытий на узких улицах. Вот «альфовцы» тесной кучкой пристроились за бетонной лавочкой. «Браво», тем временем, в полном составе притаилась за останками местного «запорожца». Постреливая да покрикивая, бойцы-педагоги разжигают в округе костры благодатного мира, в которых весело горят детали экстерьера и особо патриотичные зекистанцы.

Смех смехом, но интерактивность обстановки впечатляет. Словившая шальную пулю дверца бесхозного автомобиля обязательно дёрнется и хлопнет. Изрешечённый в сито деревянный лоток обрушится. Задетый взрывной волной мусор весело разлетится по округе. Подхваченное ветром покрывало старательно прогнётся в нескольких местах, прикидываясь, будто реет в потоках воздуха.

▲ В игре представлены как откормленные, так и недоедающие солдаты.

РУССКИЕ КРУЧЕ

5 ключевых отличий американской и русской армий

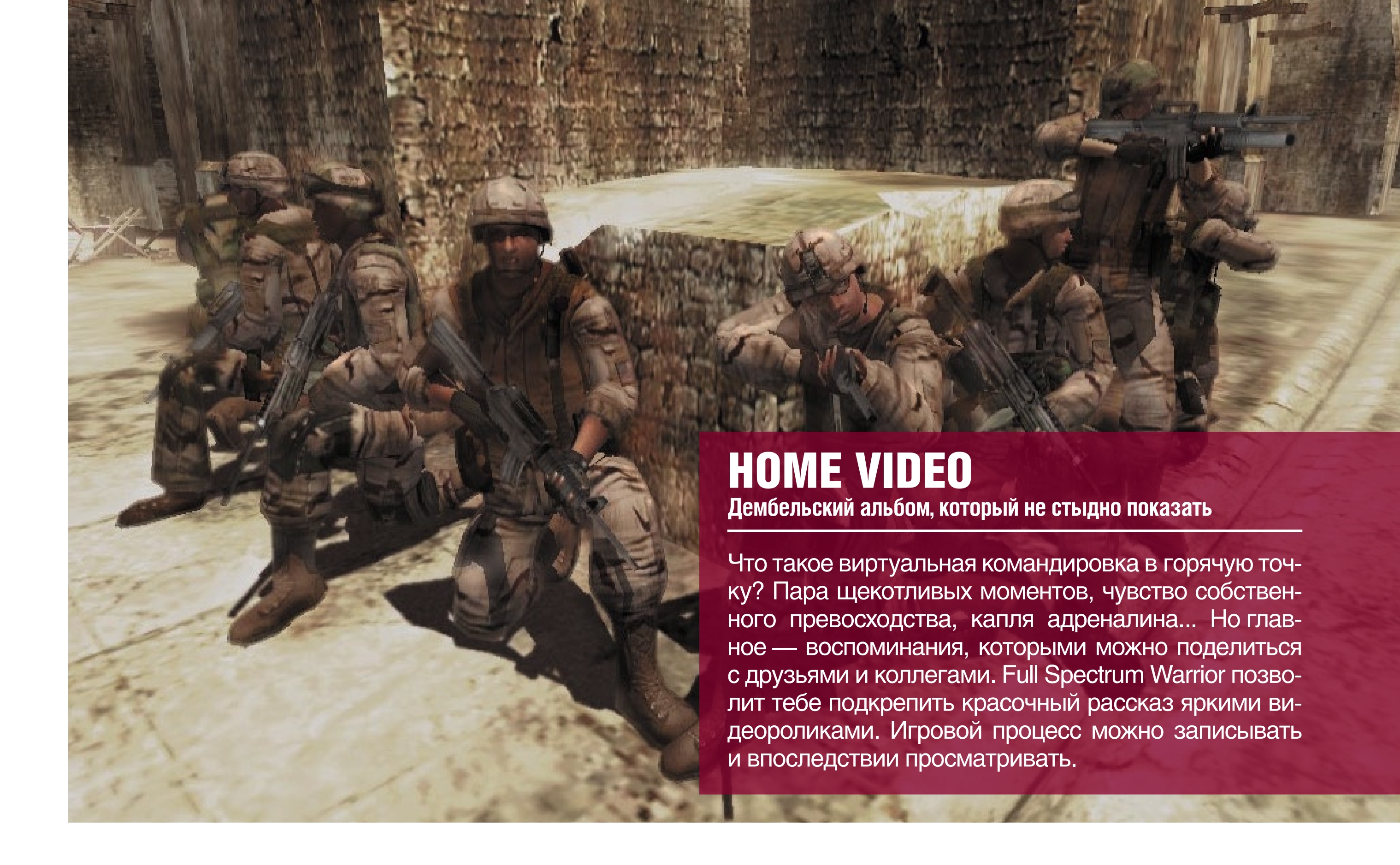
	АМЕРИКАНЦЫ	РУССКИЕ
ГИГИЕНА	откажутся воевать без туалетной бумаги	пустят в ход устав
ПИТАНИЕ	получают необходимую норму калорий из тушёнки	черпают все витамины из брюквы
СТИМУЛЯТОРЫ	дезертируют на родину, если прервутся поставки сигарет и пива	сгоняют за местным самогоном
ВООРУЖЕНИЕ	при отказе компьютеров выбросят белый флаг	используют для расчёта траектории ракет счёты и арифмометр
СВЯЗЬ	запаникуют при потере контакта с командованием	будут действовать по принципу «бей всех, господь разберётся»



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 1GHZ / PENTIUM 4 2GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Они долго смотрели на восходящее Солнце, решая, где же Север...

▲ ...А самый зоркий суслик остался стоять. Угадай, кого сбила машина.



HOME VIDEO

Дембельский альбом, который не стыдно показать

Что такое виртуальная командировка в горячую точку? Пара щекотливых моментов, чувство собственного превосходства, капля адреналина... Но главное — воспоминания, которыми можно поделиться с друзьями и коллегами. Full Spectrum Warrior позволит тебе подкрепить красочный рассказ яркими видеороликами. Игровой процесс можно записывать и впоследствии просматривать.

КИНОХРОНИКИ

Взаимодействие предметов друг с другом можно наблюдать в мельчайших деталях. Ведь удаляться от поля боя никто не позволит — камера намертво привязана к группам миротворцев. Между командами и отдельными бойцами можно свободно переключаться, но вознестись за облака и ухватить всю перспективу виртуальный оператор не в силах.

Но оно и к лучшему. Именно такой камере игра обязана львиной долей своей голливудской кинематографичности. Нередко создаётся ощущение, будто смотришь репортаж из горячей точки. Кругом всё взрывается, трещат автоматные очереди, проносятся трассирующие пули. Сломя голову бегут к укрытию солдаты, а обезумевший от страха оператор с перекошенной камерой мчится за ними.

Ощущение усиливается благодаря хорошо прорисованным персонажам. У военных всё на месте: руки с пальцами, ноги в ботинках, лица с мимикой — губы шевелятся, глазки хитро щурятся; разве что ноздри не раздуваются.

ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ

Враги, правда, лишены этого великолепия, видимо, создатели не захотели возиться с негодяями. К тому же, наблюдать противника вблизи удаётся крайне редко. Обычно гады умело прячут свои тушки. Но иногда они выходят и поохотиться. И плачевный опыт показывает, что при столкновении с врагом нос к носу голову в большинстве случаев теряют наши.

Смерть любого из подопечных подаётся крупным планом, в замедленном воспроизведении. Сентиментальным лучше запастись носовыми платками. Ведь национальных героев разработчики не поленились персонифицировать. То бишь, дать каждому миротворцу краткую, но ёмкую характеристику. После прочтения последней игроки, по идее, должны проникнуться к какому-нибудь джексону или пауелсу материнской любовью.

Но даже если смерть пары бойцов не вызовет у тебя острого приступа сердечной недостаточности, игра всё равно завершится. Потеряв двух воинов хотя бы из одной группы, американское командование сворачивает операцию, а в твоём личном деле рисуется суровый выговор: Game Over.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Любителей острых ощущений ждут в мультиплеере. Здесь нет и следа от неторопливого тира одиночного режима, но нагло попранная справедливость так и остается неотмщённой. Логично было бы предположить, что хоть в мультиплеере игра позволит нам встать на сторону защитников чести Востока и показать янки, почем фунт лиха. Увы. К нашим услугам лишь кооперативные виды геймплея. То есть Василий Васильевич получает в свое распоряжение группу «Альфа», Петр Петрович — отряд «Браво», и вместе они отправляются наносить добро и причинять радость враждебному населению Зекистана.

Понравится ли Петру Петровичу и Василию Васильевичу такое времяпрепровождение? Скорее да, чем нет. Не в меру пафосный злободневный сюжет скорее забавен, чем трагичен, зато игровой процесс вполне привлекателен. Приятно представить себя в центре горячей точки, одновременно ощущая тепло и уют семейного очага за спиной. ■

Роман Епишин

ИГРА: RICHARD BURNS RALLY • **ИЗДАТЕЛЬ:** БУКА / SCI • **РАЗРАБОТЧИК:** WARTHOG • **ЖАНР:** RACING

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ



RICHARD BURNS RALLY

ЗАЖИГАЙ!

Неплохие раллисты могут заработать своей профессией на жизнь. Хорошие раллисты делают на этом сотни тысяч долларов. Крутые раллисты участвуют в чемпионате мира WRC и снимаются в рекламных роликах крупнейших автомобильных концернов. Но только в честь лучших из лучших называют компьютерные игры. Ну, то есть ты понимаешь, ага?

ТАКИЕ МАЛЬЧИШКИ

В реальности это не совсем так. Главный поставщик своего имени на коробки с играми — шотландец Колин МакРей (Colin McRae) — выиграл чемпионат всего-то один раз, в далёком 1995 году. Наш сегодняшний герой Ричард Бёрнс (Richard Burns) — тоже единожды, в 2001-м. Думается, с ними просто по-человечески приятнее общаться, чем со всякими семикратными чемпионами мира.

Игра воспроизводит победный для Бёрнса сезон 2001 года, когда он ещё выступал на синей и блестящей Subaru Impreza WRX. Кстати, в том году он набрал 44 очка — против 42-х у пресловутого МакРея и 41-го у чемпиона предыдущих четырёх лет финна Томми Мякинена (Tommi M kinen). Вот, собственно, и вся историческая подоплёка. За руль!

СВЕЖЕЕ РЕШЕНИЕ

Скажем сразу: игра достаточно реалистична и вследствие этого — сложна. Излишне самоуверенные товарищи вместо обливания шампанским на подиуме обычно получают сомнительные радости вроде откапывания машины из грязи или отскребания её от близстоящих ёлок.

А ещё вдоль трасс, как и положено, стоят всяческие фотокорреспонденты, фанаты с флагами или просто зрители. Их можно задавить. Экран при этом в лучших традициях всяких малобюджетных ужастиков закрашивается красным цветом. Ничего хорошего от этого не бывает. Потеря времени, тяжкая моральная травма на всю жизнь и так далее.

На тот случай, если выбраться самостоятельно будет ну никак невозможно, есть специальная кнопочка. Нажал — и раздолбанное авто помогают вытащить на трассу те зрители, которым чудом удалось остаться в живых.

СТАРАЯ ШКОЛА

Если такие вещи происходят — не помешает поучиться. Этот процесс в **Richard Burns Rally** организован доступно и увлекательно. Выбираем пункт Rally School в главном меню игры. По дошедшим до нас слухам, что-то очень похожее испытывает на себе каждый будущий чемпион мира. Если, конечно, он действительно хочет им стать. Нас заново учат пользоваться ручником, отучивают от «дорожного» взгляда на повороты и торможения...

Настоятельно рекомендуется слушать голос за кадром. Кажется, он принадлежит самому Ричарду. Как и положено, он сообщает о направлении и крутизне следующего поворота, рекомендуемой скорости (здесь он порой чересчур скромничает) и прочих важных и интересных вещах. Штурман здесь не роскошь, а средство выживания, так как великое множество поворотов — закрытые.

АВТОПИЛОТ

Но всё это отходит на второй план, когда машина выходит на старт. Ключ — в замок, палец — на большую красную кнопку Start, педаль в пол. Экипаж желает вам приятного полета.



СТО К ОДНОМУ

Почему пилот не вписался в поворот?

1. Засмотрелся на штурмана.
2. Испугался перебегающего дорогу оленя (бегают, черти!)
3. Проложил новую трассу
4. Выжал сцепление вместо тормоза
5. Не понял, чего ему говорят в наушники по-английски
6. Решил досадить своей страховой компании
7. Увидел милую зрительницу на обочине...

ФИНИШИРУЮЩИЙ РЫДВАН БЕЗ ОКОН, БЕЗ ДВЕРЕЙ, ФАР, СПОЙЛЕРОВ ЛИШЬ СМУТНО НАПОМИНАЕТ ТОГО БЛЕСТЯЩЕГО МОНСТРА, КОТОРЫЙ УРЧАЛ МОТОРОМ НА СТАРТЕ.

Специфика раллийных гонок в том, что здесь нет проклятых соперников, норовящих подрезать или пихнуть в бок. Нет окольцованной старыми покрышками асфальтовой петли. Нет прочих отвлекающих вещей. Только ты, рёв мотора, голос штурмана в ухе и природа вокруг. Это ли не счастье?

Природа, кстати, удалась. Ещё недавно пределом мечтаний были хорошо нарисованные на чёрной стене деревья и дурно нарисованные на невидимой стене зрители. Теперь всё иначе: камни, кусты, речки, домики, чьи-то позабытые автомобили, присыпанная снегом трава, выцветшие от солнца кактусы. Всё это притягивает взгляд и отвлекает, блин, от дороги. Не говоря уже о той визуальной феерии, которая начинается в дождливую или снежную погоду.

ПРИЯТНО ПОСМОТРЕТЬ

Автомобили, пожалуй, не претендуют на фотореализм, хотя какая, к черту, разница, если видеть трассу из-за руля? Не хватает, в первую очередь, разного рода отражений, блеска и солнечных бликов, к которым мы уж попривыкли.

Непременно стоит смотреть повторы. Во-первых, камера в свободном режиме ведёт себя очень правильно и демонстрирует множество красивейших кадров в секунду. Во-вторых, можно посмотреть на свои ошибки и что-то подкрутить в собственной голове. В-третьих, если честно, неидеальная собственная езда со стороны выглядит очень динамично и зрелищно. И после каждой удачной связки поворотов хочется притащить к компьютеру первого подвернувшегося под руку, ткнуть его лицом в монитор и гордо заявить: «Видал, как я могу?».

Непередаваемое ощущение.

ВЫЖЕЧЬ СЦЕПЛЕНИЕ

Физическая модель игры выполнена здорово. Тысячекилограммовые агрегаты не взлетают на каждой кочке, но и трамваеобразной устойчивости на трассе тоже не жди. Перевернуться, вылететь, въехать куда-нибудь — проще простого. Можно валить рекламные щиты, ограничительные ленточки и, как уже было сказано, людей. Деревья, сволочи, посажены крепко.

Машины всячески бьются, гнутся и мнутся. Зачастую финиширующий рыдван без окон, без дверей, фар, спойлеров и с капотом как после краш-теста лишь смутно напоминает того разрисованного рекламой блестящего монстра, который радостно урчал мотором на старте. Как выглядят бедные пилот со штурманом после такой «центрифуги» — лучше не думать.

КОМБИНАТОРИКА LIVE

Вариантов игры великое множество. Тихая и предсказуемая на гравии Subaru Impreza на асфальте требует уже сверхбережного обращения. Mitsubishi Lancer (да-да, Evo сколько-то там, которые сейчас ездят по Москве в жутких количествах) — просто душка на земле, но укатанный снег Финляндии превращает гонку в исследование придорожных кустов. И так далее.



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1.6GHZ / PENTIUM 4 2.6GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Горячих финских папарацци не могут смутить даже сугробы по пояс.

▲ Даже не спрашивай, почему посреди ровной прямой трассы у этой «Мицубиси» горят стоп-сигналы...

Профили трасс, типы машин, варианты погоды, не говоря уже о возможностях настройки авто — всё это усаживает за компьютер надолго и всерьёз. Заставляет бешено вращать глазами, проходя трассу в тридцатый раз, и радоваться выигранным секундам подобно младенцу, который впервые в жизни самостоятельно использовал горшок.

Плюс забавный режим игры, в котором над трассой Кентервильским приведением парит призрак машины Ричарда (типа, близкое к идеалу прохождение трассы). Очень смешно наблюдать за человеком, пытающимся его обогнать. Первые несколько поворотов проходятся как положено, но потом желание догнать ускользающую тень берет своё. Всё это сопровождается живописными вылетами и бурными потоками эвфемизмов. Нервным тут ловить нечего.

Стандартная для автосимуляторов особенность — новые машины, участки трасс и прочие приятные вещи открываются по мере наших заслуг на текущий момент. Это несколько удручает: например, выигравшей зачет автомобильных марок в том самом 2001-м году Peugeot 206 WRC в длиннющем списке из трех доступных с начала игры машин не оказалось. Не иначе, ребята из Subaru просто до сих пор им завидуют.

ПЛЯШИТЕ!

Помимо гоночных заслуг, Бёрнс также является обладателем очень недурного голоса, который ухитряется не надоедать даже после повторения сходных фраз по трёхсотому разу. Во время повторов и главного меню из динамиков нас развлекает известная личность Пол Окенфолд (Paul Oakenfold) и его друзья-электронщики. Последний, кстати, признался журналистам, что является заядлым геймером, и предложение поработать над музыкой к игре оторвал с руками. И добавил, что старался не испортить впечатление от RBR своим полулюбительским диджеингом.

Музыка игре очень подходит: взрывная и создающая настроение. Держит в тонусе в перерывах между заездами и во время всяких там гаражных копаний, типа распределения тормозного усилия между осями, выбора шин или там такого увлекательного занятия, как анализ телеметрии.

ЕЩЁ ЗДЕСЬ?

Ты и в самом деле хочешь копаться в графиках и таблицах? Тебе действительно не лень проезжать десятки километров в погоне за десятыми секунд? Проводить вечера в рабочем комбинезоне с торчащим из кармана «Снэп-Оном» на 17? И жизнь тускнеет без хорошего заноса, рёва настроенного выхлопа и визга просящих пощады шин?

Или тебя в гараже уже дожидается тюнингованный под самую крышу автомобиль, или **Richard Burns Rally** — игра для тебя.

Все просто, как сайлент-блок. ■

Роман Овсянников



В WRC СЕКСА НЕТ

Конечно же, если ты не экстремал!

Как говорит наш редактор, в каждом материале должен упоминаться секс. Так вот.
Для этого дела раллийная машина подходит хуже некуда. Небольшой кузов (ну что такое Toyota Corolla?), жесткий каркас безопасности вместо заднего сиденья. Да и передние — анатомические «ковши» с шеститочечными ремнями, куда и самому пилоту забираться приходится, изогнувшись страшно сказать кем.
Так что жаркие объятья — после выигранной гонки. На худой конец — призового места. Благо с количеством и качеством поклонниц у хороших гонщиков проблем нет.

ИГРА: NHL 2005 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS • **РАЗРАБОТЧИК:** EA SPORTS • **ЖАНР:** SPORTS





NHL 2005

ПОЛНЫЙ ТАЧДАУН

В самой гуманной и справедливой стране мира очень любят американский футбол. Настолько, что никакие другие футболы не признают. Когда две команды по одиннадцать человек гоняют мячик по зелёному полю, это не футбол. Это — соккер, та ещё скучнятина.

Парнишка, прекрасно играющий в американский футбол, будет учиться в университете бесплатно. Государство башляет за будущую звезду самого интересного вида спорта на Земле (после бейсбола, разумеется). Девушки чувствуют лёгкое головокружение, когда видят его в широченных наплечниках и обтягивающих штанах. Отец горд за сына, мать молится по воскресеньям за победу команды.

Создатели **NHL 2005** очень любят американский футбол. Но вот незадача! Злое начальство, очевидно, пакости ради, велело им заняться NHL 2005, очередной реинкарнацией хоккейного симулятора. Пригорюнились ребята, а потом взяли и сделали… американский футбол.

ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ

Это правда: **NHL 2005** больше всего напоминает американский футбол. Согласно правилам НФЛ, цель американского футбола — занести мяч в зачётную зону соперника или забить в его ворота, за что команда зарабатывает очки. Чтобы пробиться к эндовой линии, здоровые мужики так мутузят друг дружку, что жёнам приходится переводить по три упаковки «Тайда» в неделю.

Первое впечатление от **NHL 2005** — игра стала сложнее. Если раньше на уровне сложности «Лёгкий» можно было без особых проблем накидать любой команде-противнику 10-12 шайб, то теперь и три-то с трудом удаётся (а пропустить за это время можно все пять). В чём проблема? Неужели нежданно нагрянула старость, и артрит сковывает пальцы, держащие геймпад? Вовсе нет.

Постепенно приходит понимание: не игра усложнилась, а по воле разработчиков защитники стали



ЗАБИВАЙ И РАЗДАВАЙ

О роли химии в Национальной Хоккейной Лиге

Нет, речь не о допинге. Параметр «химия» (chemistry) в NHL 2005 отвечает за сыгранность звена. Грамотно собранная пятёрка получает дополнительные очки опыта. Почти как в любовном романе «Полуночное соитие» — «какая-то искорка проскочила между ними, и неожиданно Джеймс догадался, чего сейчас больше всего хочется Эстер».

Взаимодействие игроков звена становится куда лучше, когда каждый на своем месте. Вот пример хорошей «химии»: двое «забивальщика» (scorer) и один «раздающий» (playmaker). А если в звене три «забивальщика», chemistry резко идет вниз. Как результат: хоккеисты среднего уровня с хорошей «химией» могут запросто сделать звёзд.



больше походить на профессиональных рестлеров. Стоит войти в зону нападения — начинается потеха. На хоккеиста с шайбой набрасываются защитники. Они не пытаются искусно отобрать шайбу, не пытаются блокировать возможную траекторию полёта шайбы красивым падением на лёд. Они тупо выносят атакующего. Устраняют его физически — лобовым столкновением. А то и с двух сторон припечатают, чтоб наверняка. Причем, что любопытно — даже самый хилый защитник без проблем валит самого устойчивого нападающего.

УПРАВЛЕНИЕ ГНЕВОМ

Происходящее напоминает игру в кувырки. Поскольку в зоне нападения шайбу нападающему долго не удержать, приходится постоянно пасовать. В итоге всё выглядит так: игрок успел сделать передачу и тут же был повален. Второй хоккеист также успевает перекинуть шайбу буквально за секунду до того, как чьё-то плечо заставляет его перекувырнуться через голову. Дай бог, третий игрок успеет нанести удар по воротам. В зоне нападения приходится с пеной у рта бороться за каждый метр. Сходство с американским футболом поразительное.

Комментаторы матча оживленно радуются каждому поваленному игроку. Что касается судьи, то он то ли проглотил свисток, то ли простыл и забыл дома пакетик любимых леденцов с ментолом.

В опциях игры настраивается почти всё: длина периода, скорость полёта шайбы, точность броска, однако количество «мяса» в **NHL 2005** контролю не поддается. Можно снизить агрессивность игроков до нуля, однако сбивать с ног от этого реже не станут.

ДРАКУ ЗАКАЗЫВАЛИ?

А ещё в **NHL 2005** чрезвычайно много драк. Они вспыхивают по малейшему поводу. Ты на полной скорости мчишься к воротам противника, и вдруг атака прерывается на «рекламную паузу». Двое хоккеистов, разошедшиеся во мнениях насчет влияния экзистенциализма на Леонида Брежнева, не жалея сил лупят друг дружку. Перчатки сброшены на лёд, кулаки работают без устали. Своеобразная игра в игре — кто кого завалит. Есть два удара и два блока. Бой заканчивается, как только один из хоккеистов, получив под дых и по физиономии, падает на лёд. Игроки, сидящие на скамейке запасных, подбадривают победителя.

Один раз дело дошло до полного абсурда: драку затеяли два голкипера. Что они не поделили?.. Клоунада завершилась удалением обоих на пять минут, но было весело.

Все вышеперечисленное, конечно, удивляет. Никто не говорит, что **NHL 2005** — абсолютно достоверный, скрупулёзный в деталях симулятор. Это лишь яркая фантазия на тему НХЛ. Примерно так же играли в хоккей в одном советском мультике. Но нельзя же допускать столь откровенной профанации! Если бы настоящий хоккей был

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) »»» **CPU:** PENTIUM III 600MHZ / PENTIUM 4 1.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

▲ Петя, здесь где-то должна быть шайба... Вася, я ее вижу! Даже две!

столь же груб, никто бы не осмелился назвать красавчиками изувеченных Фёдорова и Буре, Игинла и Форсберг давно бы катались в инвалидных креслах, а Ягр и Яшин попросту не дожили бы до пенсии.

ТРИ «ЗА». КТО ВОЗДЕРЖАЛСЯ?

Исключительная кровожадность **NHL 2005** — главный минус во многом замечательной игры. Серия игр по лицензии Национальной Хоккейной Лиги выпускается уже 13 лет подряд, а талант и опыт не пропьёшь.

Во-первых, игра превосходно выглядит. Запускаешь её — и создаётся впечатление, что попал на настоящий хоккейный матч. Трибуны полны, болельщики беснуются, хоккеисты с деланным спокойствием на лицах выходят на лёд. Прожекторы весёлой перекличкой освещают стадион, развеваются флаги, звучит Faith No More. Комментаторы живо переговариваются, предвкушая матч.

Можно предоставить компьютеру почётное право сыграть самому с собой и просто полюбоваться. Посмотреть есть на что. Радость Айзермена после заброшенной шайбы, убитый горем Гашек, пропустивший третью шайбу подряд, препирательства с судьёй сквозь зубы — такое впечатление, что у тебя на столе стоит не монитор, а телевизор. Кстати, те, кто следит за сезонами Национальной Хоккейной Лиги, будут весьма удивлены «прям как живыми» физиономиями игроков.

Второе, чем цепляет **NHL 2005**, это безумная скорость игры. К ней легко подстроиться (или подстроить её под себя в настройках). Быстро приходит и осознание того, что вся суматоха, творящаяся вокруг, чрезвычайно логична. Сбрасывание — и ты уже там, на ледяной арене. Хоккеисты мельтешат перед глазами, адреналин хлещет из ушей. Шайбу почти не видишь — её чувствуешь. Примерно такое же ощущение испытывал каждый, когда в первый раз сразился с друзьями по сети в **Quake 2** или **Battlefield 1942**.

Третий пункт перечня «За что я люблю **NHL 2005**» — впервые появившийся в играх серии режим «Чемпионат мира». Вот уж где есть развернуться русскому человеку. Выбираешь сборную России (укомплектованная легионерами, она очень сильна) и мстишь иноземцам за обиды прошлых лет. «Вновь сборная Канады проигрывает с разгромным счётом». Как приятно это слышать от комментаторов.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

Если тебе по душе зрелищный хоккей и безостановочный экшн, **NHL 2005** достойна места в твоей коллекции. Если бы не ерунда с защитниками-быками, она была бы просто обязана туда попасть.

В любом случае, **NHL 2005** войдёт в историю. Нынешний сезон Национальной Хоккейной Лиги отменён, и все легионеры разъехались по домам. Дожили! — Ковальчук выступает за российский «Ак Барс», а Ягр — за чешскую команду «Кладно», будь оно неладно. Боссы Лиги никак не могут договориться с профсоюзом хоккеистов, а **NHL 2005** лежит на прилавках магазинов. Сезона нет, игра есть. Фантастика! Уже одного этого достаточно, чтобы купить **NHL 2005**. ■

Иван Гусев

9:0

Почему хоккей лучше секса?

1. Закон не запрещает заниматься хоккеем профессионально.
2. Шайба всегда твердая.
3. Защитные средства можно использовать многократно. Их даже не обязательно для этого мыть.
4. ЭТО занимает целый час.
5. Ты знаешь, что ты кончил, когда звучит сирена.
6. Твои родители болеют за тебя, когда ты забиваешь гол.
7. Периоды длятся по 20 минут.
8. Ты спокойно можешь рассказывать друзьям о своих достижениях.
9. Два-в-одного или три-в-одного — обычное явление.

ДВОЕ ХОККЕИСТОВ, РАЗОШЕДШИХСЯ ВО МНЕНИЯХ НАСЧЁТ ВЛИЯНИЯ ЭКЗИСТЕНЦИАЛИЗМА НА ЛЕОНИДА БРЕЖНЕВА, НЕ ЖАЛЕЯ СИЛ ЛУПЯТ ДРУГ ДРУЖКУ

ИГРА: EVERQUEST II • **ИЗДАТЕЛЬ:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT • **РАЗРАБОТЧИК:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** MMORPG

EVERQUEST II

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Пять лет назад Sony взяла то, что принадлежало ей по праву. В 1999 году словосочетание «массовая ролевая» было ещё просто забавным неологизмом. Даже те, кто знал об онлайновых играх не понаслышке, ничего особенного от EverQuest не ждали — жанр только родился, а технологии едва вступили в пубертатный возраст. Именно поэтому EverQuest тряхнул игровую общественность почище землетрясения.

Если Ultima Online считать первопроходцем, наметившим путь, то EverQuest с его роскошным 3D-движком и вызывающим героиновую зависимость геймплеем стал первой MMORPG, завладевшей массами. Её почти не ждали, но зато после релиза народная молва вознесла её до небес. Проект быстро превратился в знаковый игровой феномен своего времени, и геймеры тысячами приносили свои души в жертву онлайновым богам. Появились даже группы поддержки для «эверквестовых вдов», потерявших близких из-за их пагубного пристрастия. Игра тем временем пробивала себе дорогу на обложки непрофильных журналов вроде TV Guide.

Однако в последние годы **EverQuest** постепенно начал терять позиции. Нет, он до сих пор правит умами фанатских легионов, еженощно вбивающих свои логины на доступ в виртуальные миры. Адепты до сих пор бросают ради них свои семьи и посещают тематические мероприятия, чтобы встретиться с дружками-эльфами и гномами «в реале». Но те, кто особым фанатизмом не страдает, дружно мигрировали в первые пост-эверквестовские миры вроде **Dark Age of Camelot** или Anarchy Online, которые многое позаимствовали у популярного предшественника, но при этом исправили его недостатки.

Сейчас уже можно с уверенностью говорить, что фальстарты и невыполненные обещания остались позади — мы наконец пришли к новому поколению MMORPG. City of Heroes претендует на звание лучшей игры года, а на горизонте уже маячит могучая фигура **World of Warcraft**. Так что Sony, создатель самой успешной игры в истории MMORPG, с удивлением осознаёт, что сиквел к родоначальнику целого жанра не окажется первым даже среди равных. За кусок пирога придётся сильно побороться.





ИЗ ОНЛАЙНА С ЛЮБОВЬЮ

В начале сентября мы нанесли визит в офисы компании, расположенные в Сан-Диего, чтобы посмотреть на идущее полным ходом бета-тестирование игры. Команда разработчиков выглядела спокойной и уверенной в успехе — несмотря на 16-часовые трудовые вахты и диету из кока-колы и пиццы. Два дня мы играли, разговаривали с разработчиками и смотрели на элитные вещички, о существовании которых никто и не подозревал.

Все разработчики выучили урок, преподанный первым **EverQuest**. Но Sony на этом уроке была не учеником, а учителем. **EverQuest II** — не маленький шажок, а гигантский рывок вперёд; игра, отвечающая всем требованиям жанра и не изменяющая своей индивидуальности.

Мы собрали зарисовки с самыми яркими моментами игры, а также факты, никогда ранее не раскрывавшиеся общественности — расположение самых модных локаций и описание самых стильных заклинаний. Сам понимаешь, без спойлеров не обошлось — мы тебя предупредили.

РАЗВАЛИЛИ СТРАНУ, СВОЛОЧИ

Действие **EverQuestII** разворачивается через пятьсот лет после событий первой игры. Пять веков страну колбасило от множества бедствий: континент Антоника был опустошён войной, а затем в силу ряда геологических катастроф распался на несколько мелких островков, разделённых бушующим морем. Луна Луклин взорвалась, осыпав континенты раскалёнными осколками метеоритов.

Некоторые топонимы будут звучать знакомо, но в остальном ландшафт и судьба государства Норрат изменились порой до неузнаваемости. Вот что стало с парой знакомых по прошлой игре городов.

KEYNOS

Кейнос — это луч надежды в разгромленном мире. После долгих лет разорения и вражды силы добра собрались в этом месте, чтобы вернуть порядок на раздробленные земли Норрата. Под управлением красотки Антонии Бэйл Кейнос вырос из маленького городка в огромный метрополис, процветающий центр торговли. Все путешественники, идущие по пути света, называют этот город своим домом.

FREEPORT

Фрипорт когда-то был городом многих верований, но последние 500 лет им правит злой владыка, бессмертный лич по имени Люкан Д'Лер. Под его властью город стал столицей могущественной империи, объединившей разрозненные остатки полуразрушенного мира. В этих стенах найдут себе место те искатели приключений, что избрали путь тьмы.

WWW.Я-ЛЮБИМЫЙ.COM

Недавно стало известно об интересной фишке — причём даже не в самой игре, а в Сети. Для каждой гильдии автоматически создаётся бес-

УБИВАТЬ ТАКИХ НАДО!

Когда мы говорим, что монстры в EverQuest II «симпатичнее» своих предшественников из первой игры, это не значит, что мы хотим пойти с ними на свидание (ну, по крайней мере, не сию секунду). Мы просто видим, что дизайнеры вложили в их графическое воплощение весь талант — результат получился изумительный.
Вот пятеро самых серьёзных монстров из игры:



SLITHERMAW
Странное существо, предпочитающее жить в тёмных местах. [Ну прямо вылитый я! – ред.] Считается, что это мутировавшее растение, однако некоторые полагают его пришельцем из параллельных миров. В Норрате проживает без регистрации.

ICE GOBLIN
Не переводит фильмы и не имеет звания оперуполномоченного в отставке. Местные ледяные гоблины населяют вечномерзлотные пустоши севера и вынашивают планы быстрого обогащения и последующей политической карьеры. Удар не держат, но в больших количествах могут доставить неприятности.

SIREN
Эти экзотические красавицы утопили бессчётное количество любопытных путешественников. Обладают даром гипноза, который при виде прохожего туриста-квестовика незамедлительно идёт в ход — и, естественно, не на пользу.

HILL GIANT
Великаны населяют множество пустынных регионов, включая те места, что ныне известны как «Громовые степи». В пустошах есть чем поживиться, но будь осторожен — эти здоровяки тебя сначала растопчут мимоходом, а только потом поинтересуются целью визита.

MANTICORE
Как это принято в древнегреческой мифологии, сей монстр — грозный генетический винегрет. Стесняясь своей мичуринской внешности, мантикоры не кажут носа из густых джунглей Фирротта. Лютые хищники обладают внушительным боевым арсеналом — от львиных когтей до скорпионьего жала. Но страшнее всего пасть: бритвенно-острые зубы в три ряда и запах как от тройного одеколона.



платный сайт. Члены гильдии могут закачивать на него изображения, публиковать свои опусы, чатиться и так далее.

Несмотря на то, что хостинг предлагает только Sony, компания уверяет, что никакой цензуры не будет — полная свобода слова. На сайтах будет размещаться и автоматически обновляться общая информация о гильдиях: количество членов, их средний уровень, торговые скиллы. Набирать добровольцев можно будет прямо на сайте.

Каждый игрок также станет счастливым обладателем отдельной странички с личными делами всех его персонажей. Полная и самообновляющаяся статистика — характеристики, вооружение, имущество, общее время проживания в онлайне, количество пройденных квестов, количество смертей и тому подобное.

Постоянный сбор данных нужен для того, чтобы каждый игрок мог сравнивать свои игровые показатели с чужими успехами. **EQII** автоматически отследит и сохранит всю мыслимую игровую информацию: кто убил больше всех монстров, кто нанёс самый сильный удар, кто прикарманил больше всех вещичек.

В игре отслеживаются абсолютно все игровые объекты. Счастливчики, первыми добывшие определенный предмет, будут автоматически увековечены в зале статистической славы. Серверы **EverQuest II** с точностью до миллисекунды узнают о том, что кто-то завладел ценной вещицей. Так что байки про «я первый нашёл этот меч» не прокатят — у них все ходы записаны.

СОБОЛЕЗНОВАНИЯМИ НЕ ОТДЕЛАЕШЬСЯ

Ритуал склеивания ласт в первом **EverQuest** явно придумывали какие-то садисты. Усопший получал такой штраф по очкам опыта, что порой даже терял уровень (раздражает это просто нечеловечески). А забег к оставленной на поле брани тушке за ценными шмотками был весьма долгим и утомительным; многие просто предпочитали завести нового персонажа, вместо того, чтобы возиться со старым.

Во второй части смерть куда гуманнее. Определённую кару, конечно, придётся понести (разработчики признаются, что переход в мир иной будет менее приятным, чем, скажем, в **World of Warcraft**). Но всё-таки встреча с Костлявой не будет столь досадной, как ранее.

Вместо списания экспы игрок должен будет отработать определённый «штраф» в будущем. Нечто вроде задолженности по кредитке. В момент смерти ты возвратишься на ближайшую точку сохранения, а твоя духовная сущность в виде астрального тела останется на месте смерти. Всё оружие и вещи останутся при тебе, правда, в повреждённом виде, а красный индикатор на полоске с очками опыта покажет сумму, которую ты задолжал апостолу Петру. Возвращение к астральному телу аннулирует 3/4 долга, так что всё же имеет смысл его навестить.

Ещё один интересный момент — влияние смерти на партию. Если один партиец погибает, долг налагается на всех членов группы. И хотя основное бремя ложится на плечи убитого, смерть отразится



ПОТОМСТВЕННЫЙ КОЛДУН ГАРАНТИРУЕТ

Для некоторых главным в EverQuest был и остается спеллкастинг. В EverQuest II вернутся верно служившие заклинания из предыдущей части, а вместе с ними будут представлены тонны новых спеллов, ещё более красочных и эффектно анимированных. Твой альтер-Гэндальф будет доволен. Вот пятёрка самых стильных спеллов сезона, которые будут популярны на начальных уровнях игры.

SONGSTER'S LUCK (Бард 17-го уровня)
Songster's Luck накрывает членов партии сверкающей бронёй, защищая их от ударов монстров и попутно улучшая меткость.

SIPHON LIFE (Некромант 44-го уровня)
Некроманты — бесчувственные и бессердечные люди. Им ничего не стоит нацедить твоих жизненных сил и выпить их за своё здоровье.

REGROWTH (Друид 12-го уровня)
Увы, речь идет не о животворной Виагре. Regrowth исцеляет твоих партийцев гомеопатическими средствами.

ARCANE BINDINGS (Маг 5-го уровня)
Arcane Bindings — энергетические цепи, накладываемые на оппонента с целью ограничить его конституционное право на свободу передвижения. Теперь можно до смерти затыкать несчастного зубочисткой — всё равно он никуда не денется.

QUAKE (Саммонер 44-го уровня)
id Software тут ни при чём. Это заклинание вызывает небольшое землетрясение и обрушивает груду скальных пород на противника.



на очках опыта каждого. Так что не вздумайте бросать подопечных бойцов, трусливые клерики! Если они помрут, вам тоже достанется.

ЗДЕСЬ ТЕБЕ НЕ ИБИЦА

Даже матёрым эверквестоголикам придётся изрядно попотеть, чтобы прокачаться до высших уровней в **EverQuest II**. Ниже перечислены четыре самые сложные зоны в игре. Как и в любое новое тусовочное место, туда лучше ходить только вместе с друзьями — меньше шансов, что местные тебе наваляют.

EVERFROST

Остров вечного холода и снега; земля столь же прекрасная, сколь и опасная. Один неверный шаг – и ты становишься украшением ландшафта. Остров населяют белые медведи, переехавшие из Москвы после окончания холодной войны, и свирепые русские полярники, умело замаскированные под местную фауну. Будь бдителен — от переизбытка дешёвого кофе у них мозги набекрень. С обладателями американских IP-адресов они обходятся особенно жестоко.

PERMAFROST

Главная достопримечательность острова — древняя цитадель Permafrost. Здесь прописана богатаяракониха Леди Вокс, которой верно служат ледяные гиганты (всё те же полярники, ты понимаешь). Охраняется тут всё очень строго — каждый посетитель сразу получает предупредительный удар дубиной по голове. Ходят слухи, что с этой Леди Вокс произошло какое-то ужасное несчастье, из-за чего она и озлобилась — но ни один папарацци не отваживается это выяснить. Мы так думаем, что это всё для отвода глаз, а на самом деле там завод по производству химического оружия.

LAVASTORM

Остров из огня и пепла придётся по душе только самым закалённым путешественникам, которые уже повидали все остальные достопримечательности Норрата. Потоки лавы, раскалённый воздух и полное отсутствие кондиционеров; пребывание на острове — задача не для неженок. Здесь никогда не светит солнце, и только благодаря красноватым отблескам расплавленной породы можно что-то рассмотреть. Впрочем, этого достаточно, чтобы увидеть собственную смерть в окружении обалденных световых эффектов.

SOLUSEK'S EYE

Названный так в честь властелина Стихии Огня, Глаз Солусека — это самый крупный вулкан на огненном острове. Он изрыт тоннелями и шахтами, в которых гномы веками добывали ценную руду. Но истинный хозяин этого места — красный дракон Лорд Нагафен, правящий подвластными ему огненными гигантами. (Да, правильно. Это русские шахтеры, умело замаскированные...)

Джефф Грин


EverQuest II
Everfrost
Zek
Karan
The Feerrott
The Shatter

ИГРА: KOHAN II: KINGS OF WAR • **ИЗДАТЕЛЬ:** GATHERING • **РАЗРАБОТЧИК:** TIMEGATE STUDIOS • **ЖАНР:** RTS

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ



KOHAN II: KINGS OF WAR

Я ТЕБЕ КОХАЮ

Первый Kohan стал коммерческим провалом. Не потому, что был плохой игрой. Создатели убрали необходимость лично опекать каждого батрака, переработали базовую экономику, упростили взаимодействие с юнитами — и решили тем самым ряд типичных для RTS проблем. Они облегчили микроменеджмент и сделали акцент на тактике. Но все смотрели в сторону более ярких и привычных для геймерского сознания Warcraft III и Command & Conquer: Generals. Так что если бы ребята из TimeGate решили пойти на поклон к мейнстриму и сделали бы Kohan II более похожим на другие RTS, их вряд ли можно было бы упрекнуть.





▲ «Граждане, не толпимся, расходимся! Это плановое профилактическое падение метеорита на Черный Замок…»

НИ ШАГУ НАЗАД

К чести TimeGate, они не поступились принципами ни на йоту. Фанаты обрадуются, увидев свои любимые фишки из первого **Kohan** в целости и сохранности. Города можно, как и прежде, возводить, словно они одно строение. Войска легки в управлении; в ресурсах важнее баланс, чем их общее количество. Все детали и мелочи сражения, как и раньше, контролирует сообразительный AI. Всё это было и остаётся фундаментом геймплея в серии Kohan. «А если вам не нравится, — как будто говорят разработчики, — есть масса других RTS».

Kohan II в основном состоит из постоянного скитания армий по карте. Они ищут противника, вступают в масштабные сражения; осаждают города, ломятся сквозь стены, отступают для перегруппировки и вновь кидаются друг на друга. Пока они проводят таким образом свой (твой) досуг, ты занят решением непростых задач, которые и делают игру интересной.

Ты обменяешь лишнее железо на ману? Или усовершенствуешь свой литейный цех, чтобы поддержать ещё один отряд пехоты? Что лучше — потратить ограниченный запас древесины и добавить в отряд рейнджера, дабы пехотинцы быстрее пробирались через лес, или подогнать им отряд лучников? Заметь: ты действительно можешь позволить себе тщательно обдумывать эти вопросы. Потому что в **Kohan II** не нужно постоянно нянчиться с каждым юнитом, как это обычно бывает в RTS.

НАЦИОНАЛЬНАЯ САМОИДЕНТИФИКАЦИЯ

Помимо наследства от первой части, **Kohan II** может похвастаться и множеством нововведений. Хотя большинство юнитов старые, их аккуратно разделили на шесть отдельных рас, каждая — со своими особенностями.

Мифология всё так же непостижима. Я много играл, но по-прежнему не отличу drauga от gauri, и чёрт меня подери, если я знаю, что такое kohan.

Но основные моменты вполне доступны пониманию. У эльфов есть растущие строения, нежить выставляет большие армии гниющих зомби, орки ездят на животных, люди добывают золото, гномы строят мощные сооружения, а дьяволы разводят странных монстров. Примерно так.

При ближайшем рассмотрении, правда, всё оказывается несколько сложнее. Особенно если учесть, что большинство рас подразделяется на кланы с уникальными героями, бонусами, технологиями и юнитами. Это, конечно, запутывает, но в то же время даёт возможность использовать разные стратегии.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM 4 1.5GHZ /PENTIUM 4 2GHZ • **RAM:** 64MB / 128GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB

МИФОЛОГИЯ ВСЁ ТАК ЖЕ НЕПОСТИЖИМА. Я МНОГО ИГРАЛ, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ОТЛИЧУ DRAUGA ОТ GAURI, И ЧЁРТ МЕНЯ ПОДЕРИ, ЕСЛИ Я ЗНАЮ, ЧТО ТАКОЕ KOHAN

ПОКАЖИТЕ ВАШИ ЛИЦА

Благодаря новому 3D-движку игра получилась красочной, даже несмотря на то, что художникам порой явно недостаёт воображения. Надо сказать ребятам из TimeGate, что нежить и ночные эльфы явно приглашены из **Warcraft III**, и парни из Blizzard просят вернуть их обратно. Правда, всплески креатива тоже встречаются: рыцари на страусах, гигантские роботы и джинны, похожие на человечка с логотипа фирмы Michelin.

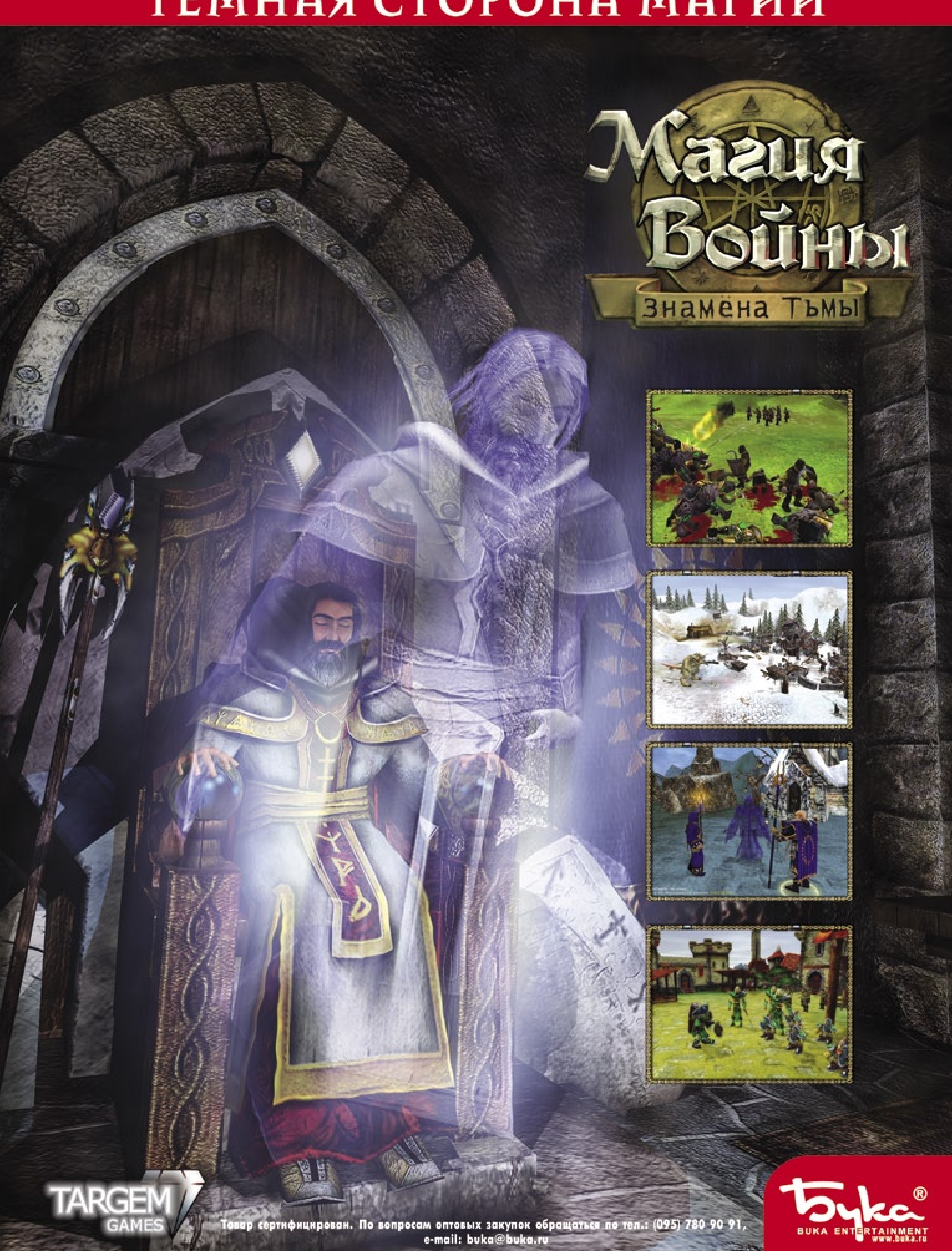
Вспышки заклинаний добавляют в игру яркости и помогают разобраться, кто, что и против кого делает. Когда ты не поспеваешь за событиями, игру можно замедлить. И если раньше битвы порой напоминали какую-то войну муравьёв, теперь можно приблизить камеру и рассмотреть всё в деталях. Кстати, сражения крупным планом иногда получаются настолько зрелищные, что **Shogun: Total War** и **Medieval: Total War** нервно курят в сторонке.

ДОРАСТИ И ПОНЯТЬ

В плане интерфейса разработчики сделали шаг назад по сравнению с первым **Kohan**. Некоторые вещи оказались закопаны глубже, чем надо — например, характеристики юнитов, апгрейд строений или исследования технологий. Но здесь эти огрехи не так раздражают, как это было бы в другой стратегии, где ты одновременно и генерал, и лейтенант, и начальник снабжения. В этой игре ты занят исключительно решением глобальных проблем, так что можно порой позволить себе лишний клик, чтобы добраться до желаемой опции.

Главное, что ничего похожего на **Kohan II** просто нет в природе. Кроме, конечно, его предшественника. Честь и слава TimeGate за то, что они остались верны себе. Хочется верить, что на сей раз их усилия всё-таки будут оценены по достоинству. ■

Том Чик



ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ
Магия Войны
Знамена Тьмы
TARGEM GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРА: PORT ROYALE 2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** ASCARON ENTERTAINMENT / АКЕЛЛА • **РАЗРАБОТЧИК:** ASCARON ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** STRATEGY

PORT ROYALE 2

ДВА ПОРТАТИВНЫХ РОЯЛЯ

На первый взгляд, Port Royale 2 от предыдущей части отличают весьма поверхностные изменения, однако последствия их довольно существенны. Почти каждый элемент привели в порядок — в результате игра получилась более простой и приятной.

ВОЗЛЮБИ БЛИЖНЕГО

Как и прежде, тебе предстоит бороздить воды Карибского моря под французским, испанским, английским или голландским флагом. Если, конечно, ты уже не отдал предпочтение Весёлому Роджеру. Торговля, грабёж, помощь развивающимся городам и охота на пиратов во имя славы и богатства — такие виды досуга предлагает нам местный курорт.

Из заметных улучшений, — например, система получения опыта. Возможность расширять своё производство зависит теперь не только от размера твоего кошелька, но и от репутации в каждом отдельном городе. Чтобы обзавестись производственными мощностями в поселении, придётся подружиться с местными — поставлять им необходимые товары или делать пожертвования. Упрочив таким образом своё положение в обществе, можно продвинуться ещё дальше, если сооружать здания вроде школ и больниц.

Репутация также влияет на рыночные цены, что немаловажно: играть в **Port Royale 2** — значит делать деньги, а торговля приносит наибольшую прибыль. Здесь тоже появилась новая фишка — автоматические торговые пути.

Как только нанятый тобой капитан набирает достаточно опыта, можно назначить ему путь. Он будет принимать все решения о покупке и продаже



▲ Шаланды, полные кефали, в Тортугу Костя привозил.

самостоятельно — если, конечно, ты не хочешь взяться за дело сам. Стоит установить несколько таких путей — и можно уже грести миллионы лопатой. Целые города будут обращаться к тебе за финансовой поддержкой.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЛОБОТОМИЯ

Сражения сохранили в игре прежнюю роль, но боевая система подверглась ревизии. Она стала проще — но едва ли лучше. Даже когда у тебя большой флот, одновременно ты можешь управлять только одним судном. Можно выбрать другой корабль, но тогда первый станет недоступным до самого конца битвы.

Проблема в том, что к противникам эти ограничения не относятся. Даже при серьёзном численном превосходстве с твоей стороны враг может пустить твой флот ко дну в два счёта. Особенно сложно из-за этой системы вести осаду городов и пиратских укрытий. Один хорошо укреплённый форт — уже крупная проблема для одиноких кораблей.

Ещё одно нововведение — дуэли. Пираты всегда вызывают тебя на дуэль, когда ты прорываешься в их тайные убежища. Капитаны кораблей тоже частенько этим грешат — пытаются спасти свою команду во время абордажа. Управление в дуэлях простое до безобразия, — блокируй да атакуй, — но между длительными морскими переходами даже столь нехитрая забава превращается в увлекательное развлечение.

ПРОСТЫЕ РАДОСТИ

Если не считать сомнительных изменений в боевой системе, **Port Royale 2** — это, определённо, шаг вперед. Игра, конечно, не слишком глубокая — ты быстро освоишь её довольно простую формулу. Однако в ней хватает разнообразия, чтобы вызывать интерес ещё долгое время после.

Как и его предшественник, **Port Royale 2** тяжеловат на подъём. Пройдёт немало времени, прежде чем ты заработаешь достаточно денег, чтобы выйти за пределы изначально доступных территорий. Но с появлением собственного флота дело принимает куда более весёлый оборот — приключения так и сыплются, и игра становится очень увлекательной. ■

Рон Дьюлин

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) »»» **CPU:** PENTIUM III 700MHZ / PENTIUM 4 1.6GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 64MB



▲ Простите, это квартира 144?..



▲ Шкипер, где, чёрт тебя побери, 4-я улица Сталеваров? Мы блуждаем здесь уже вторую неделю!

СДЕЛАЙ ПАУЗУ

Развлекись, как настоящий морской волк

Когда непрерывное мореплавание, бухгалтерские отчёты и благотворительность тебе наскучат, ты всегда можешь развлечь себя выполнением побочных квестов. Пока твои капитаны плавают и зарабатывают тебе состояние, почему бы, например, не спасти дочку губернатора? [плодовитость высших чиновников поражает: по статистике, в играх про пиратов на каждого флибустьера приходится не менее дюжины губернаторских дочек — ред.] Или сделать полезное дело — заблокировать торговые пути к вражеским городам. В конце концов, можно просто поохотиться за спрятанными сокровищами.





Акелла
APOCALYPSE WEEKEND
POSTAL 2
АПОКАЛИПСИС
ТЕПЕРЬ И НА DVD!
Полное коллекционное издание
Акелла
POSTAL UNLIMITED
POSTAL PLUS
POSTAL 2
POSTAL 2 РАЗДЕЛИ БОЛЬ
POSTAL 2 АПОКАЛИПСИС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ти ЛЕТ !
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие продолжается!
Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.
Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babes.
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубающее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.
RUNNING WITH SCISSORS
© 2004 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
Akella

ИГРА: CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • **ИЗДАТЕЛЬ:** ACTIVISION / 1C • **РАЗРАБОТЧИК:** GRAY MATTER • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

ПАТЧ ДЛЯ ВОЙНЫ

Когда я начинаю писать рецензию, обычно у меня заготовлено около двух листов заметок об игре. Но не сейчас; нет, в этот раз у меня почему-то есть только бумажка с единственным словом «Россия». Где мои заметки? Вероятно, в прошлом: в том времени, когда я впервые сыграл в оригинальную версию Call of Duty и влюбился в неё по уши.

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ

United Offensive — это, конечно, не только русская кампания. Но именно от русской кампании я действительно не мог оторваться — может быть, потому, что от неё же не мог оторваться и в первой игре.

В адд-оне к оригинальному геймплею кое-что добавлено. Например, способность бойцов быстро пробегать короткие дистанции — отличный способ добраться до укрытия. Или возможность «придерживать» гранаты, чтобы чётче контролировать, где и когда они взорвутся. Но, по сути, это всё та же **Call of Duty** — только короче и сложнее.

Обычно в адд-онах пытаются как-то развить первоисточник или придумать что-нибудь новенькое. **United Offensive**, напротив, так успешно воспроизводит впечатление от оригинала, что можно заподозрить, будто заново проходишь первую игру. Впрочем, в подобной «рабской преданности» нет ничего плохого, если речь идёт о таком превосходном шутере, как **Call of Duty**.

United Offensive тоже состоит из трёх мини-кампаний — и каждая по-своему уникальна. Американская — героический военный фильм, где пехота храбро пробивается вперед в Битве за Выступ (Battle of the Bulge, 16 декабря 1944 г.). Английская кампания начинается с жаркого полёта на бомбардировщике, а затем переходит в серию диверсионных миссий. Игра за

▲ В руках у этих дружелюбных наваронцев самые маленькие пушки острова Наварон.

▲ Лежачих не бить, ниже ватерлинии — не стрелять.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 800MHZ / PENTIUM 4 2.4GHZ • **RAM:** 128MB / 1GB • **VIDEO:** 32MB / 128MB

ПАМЯТЬ ГЕРОЯМ

С учётом их боевого рейтинга

Семичасовой игрой в одиночном режиме дело не ограничивается. Есть неплохая коллекция из 11-ти мультиплеерных карт и три новых режима. Конечно, вполне традиционные CTF, осаду и Domination «новыми» можно назвать с натяжкой. Но в игру очень грамотно ввели транспортные средства — милый реверанс в сторону Battlefield 1942 и порождённого ею жанра. До баталий в стиле Battlefield 1942 далеко, но восемь доступных видов транспорта (шесть видов танков, джип и лёгкий грузовик) придают перестрелкам изрядное напряжение. Приятный штрих: боевые заслуги в мультиплеере (выполнение заданий) учитываются рейтинговой системой, что даёт доступ к дополнительному вооружению.

русских больше всего напоминает прогулку прямо в адское пламя. Как и в предыдущей игре, это просто триумф игрового дизайна — хаотичный и захватывающий.

НЕ ПОСРАМИЛИ

Правда, некоторые задания, перекочевавшие из оригинальной версии, триумфом игрового дизайна не назовёшь. Смело можно было обойтись без очередного душераздирающего «удерживайте ферму, пока не придёт подкрепление». И без «удерживайте вокзал, пока не придёт подкрепление». И без... словом, ты понял. Зато хорошо поработали над фирменной фишкой **Call of Duty** — когда ты стреляешь с какой-то фиксированной точки. В твоём распоряжении куча новых орудийных позиций — на бомбардировщиках, катерах, посреди тлеющих развалин русских городов и так далее.

United Offensive — потрясающий и очень драматичный шутер. Некоторые его эпизоды можно смело назвать самым кинематографичным экшном из всех, что когда-либо были сделаны в цифровой форме. Как, собственно, и оригинальная **Call of Duty**. Если тебе понравилась первая часть, понравится и **United Offensive**. ■

Роберт Коффей



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM™
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

ИГРА: GALACTIC CIVILIZATIONS: ALTARIAN PROPHECY • **ИЗДАТЕЛЬ:** STRATEGY FIRST • **РАЗРАБОТЧИК:** STARDOCK CORP. • **ЖАНР:** TURN-BASED STRATEGY

GALACTIC CIVILIZATIONS: ALTARIAN PROPHECY

БЛОХА ПОДКОВАНА

Galactic Civilizations в прошлом году стала приятным сюрпризом для всех фанатов научно-фантастических стратегий, обжёгшихся на Master of Orion 3. В этом году компания Stardock выпустила адд-он, привносящий несколько приятных поворотов — пусть и в не совсем обычной манере.

В **Altarian Prophecy** появилось несколько новых юнитов (paladin, wraith, vamp и sovereign spacecraft), новые Чудеса Галактики и новые расы. Но главное её преимущество — редактор кампаний, позволяющий связывать их в один последовательный сюжет. Чёткая и продуманная игровая механика **Galactic Civilizations** всегда лучше всего работала в ситуациях, сфокусированных на простом стратегическом выборе. И возможность создания собственных сценариев, несомненно, принесёт интересные плоды.

Civilization III: Conquests наглядно продемонстрировала, насколько фокусировка на конкретных моментах может улучшить широкомасштабную стратегию. Это относится и к кампании, включённой в **Altarian Prophecy**, — тебе придётся использовать целый ряд различных стилей игры. Новые юниты тоже очень хороши. Вдобавок **Altarian Prophecy** включает в себя все улучшения и поправки, выпускавшиеся разработчиками. Одним словом, если оригинальная версия у тебя есть — этот add-on напомнит, за что ты её так полюбил. ■

Брюс Герик

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM III 600MHZ / PENTIUM III 1GHZ • **RAM:** 128MB / 256MB • **SOFTWARE:** ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА



▲ «Безнадежно, сели по самые оси. Без лебедки нам его не выдернуть.»

▲ Ты видишь за этими картинками космическую битву? Присаживайтесь, в вашем возрасте нужно себя беречь.





ИГРА: PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL • **ИЗДАТЕЛЬ:** DREAMCATCHER • **РАЗРАБОТЧИК:** PEOPLE CAN FLY • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER • **ДАТА ВЫХОДА:** XI.2004

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

МЯСНОЙ ДОЗОР

«Мяса много не бывает!» — под этим девизом польская команда приступила к разработке Painkiller: Battle out of Hell, адд-она к одному из самых убойных шутеров 2004-го. Действие начинается там же, где закончилась предыдущая часть — главного героя окружает толпа монстров (теперь их стало на 30 видов больше) с нехорошими намерениями.

ЗАЧИСТКА ЧИСТИЛИЩА

Тебя ждут десять новых уровней и два мультиплеерных режима. Чтобы ты не заблудился в этих гостеприимных местах, разработчики выдали вспоможение — новый автомат/огнемёт. Правда, мы всё равно предпочитаем главное оружие — Painkiller, этот очаровательный пропеллер с лезвиями. Есть что-то невыразимо прекрасное в том, чтобы нашинковывать отряды солдат-мертвецов на маленькие окровавленные кусочки. Бутерброды с колбасой любишь?

Пока нам довелось поиграть лишь на одном уровне, — но мы рады сообщить, что никто не пытался починить в игре то, что не сломано. Волшебный рецепт всё тот же: кошмарные монстры в больших количествах. До, после и вместо еды.

На уровне «Ленинград» ты от души повеселишься с толпой солдат-скелетов и их червивыми командирами. Там ещё тусует какой-то парень, похожий на сбежавшего психа — он завёрнут в модную рубашку, сделанную из взрывчатки. Обстановка кругом всё так же уютна: взрывы, сполохи адского пламени, жутковатый саундтрек (хор поёт гимн Советского Союза под вопли ужаса на фоне горящих зданий).

На остальных девяти уровнях наверняка будет ещё веселее. Так это или нет, мы узнаем совсем скоро — **Battle out of Hell** появится на прилавках уже к концу ноября. ■

Кристен Сальваторе

▲ Взрыв газа в жилом доме здесь рядовое событие. Жители даже не покидают свои квартиры.



▲ Ночные огни совсем не мешают смотреть на звезды.

ИГРА: PLAYBOY: THE MANSION • **ИЗДАТЕЛЬ:** ARUSH ENTERTAINMENT • **РАЗРАБОТЧИК:** CYBERLORE STUDIOS • **ЖАНР:** SIMULATION • **ДАТА ВЫХОДА:** XII.2004



PLAYBOY: THE MANSION

ДОМ ТЫСЯЧИ КРУПОВ

Playboy: The Mansion — забавная вариация на тему The Sims. Твой подопечный — Хью Хефнер (Hugh Hefner), «вечноюный» плейбой и владелец всемирно известного журнала. Сладкая жизнь богатых и знаменитых у тебя на мониторе — о чём ещё мечтать?

НЕ БЫТЬ ДЖОНОМ МАЛКОВИЧЕМ

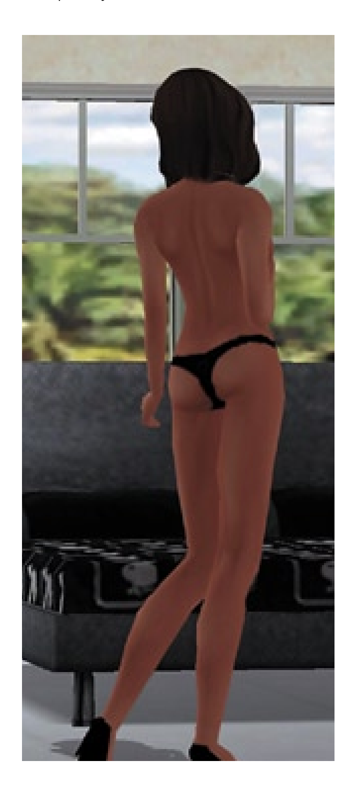
В качестве главы великой империи Playboy тебе предстоит не только ублажать себя развлечениями, но ещё публиковать скандальные номера журнала, учреждать джазовый фестиваль и запускать сайт playboy.com. Прибыль от удачного бизнеса пойдёт на украшение твоего и так уже сверхроскошного особняка и организацию грандиозных пьянок с участием трёхмерных красавиц. Их трёхмерными прелестями ты сможешь насладиться во время... гм... романтических интерлюдий. Тоже, разумеется, трёхмерных.

В игре предусмотрены реально существующие звёзды. Кроме знаменитостей вроде Кармен Электры (Carmen Electra) целых девяносто пять «подружек Плейбоя» предоставили свои изображения для игры. Одна из них даже заходила в наш офис (спасибо, Стейси!), чтобы подтвердить: игра превосходно воспроизводит особняк и прочие владения старины Хью. Если ты в восторге от образа жизни мистера Хефнера, вот тебе шанс очутиться в его шкуре. Правда, приобщиться к гламуру можно и более простым способом — пойти и купить, собственно, сам журнал.

Как показала недавняя **Singles: Flirt up Your Life**, рецепт «**The Sims** + немного вольностей» работает неплохо. Но, к сожалению, миссии в основном вращаются вокруг рутинной процедуры издания журнала. (Нанимай фрилансеров! Заказывай фотографии!) Между нами говоря, это довольно быстро приедается — даже когда тебе не надо каждый день заниматься этим на работе. ■



▲ Преимущество бассейна за $500 000 — помочиться туда просто никто не посмеет.







▲ В ожидании мистера Хефнера гости заскучали.

ИГРА: PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN • **ИЗДАТЕЛЬ:** UBISOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT MONTREAL • **ЖАНР:** ADVENTURE • **ДАТА ВЫХОДА:** XI.2004



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
ЛАТЕНТНЫЙ ВОЯКА

Рабочее название Prince of Persia 2 наконец сменили на официальное — Ubisoft окрестила игру Prince of Persia: Warrior Within. Отказ от цифрового обозначения понятен — ведь, строго говоря, эта серия была бы пятой по счёту.

ЖЕЛАЕМ УСУГУБИТЬ

Новый **Prince of Persia** предлагает всё то, что восхитило публику в прошлой игре — только, разумеется, в ещё больших количествах. Основной квест стал сложнее и длиннее, обзаведясь попутно несколькими концовками. Никуда не делись зрелищные манипуляции со временем — выбор волшебных способностей стал ещё богаче.

Улучшили и расширили боевую систему — теперь можно драться сразу двумя видами оружия, душить врагов и шинковать их на мелкие кусочки с помощью эффектных комбо. Как будто всего этого недостаточно, нам ещё подогнали мощных боссов, дабы совсем уже отдохнуть с размахом. Как, например, тебе десятиметровый каменный детина, единственным уязвимым местом которого является пятка?

Можно смело рассчитывать на то, что продолжение будет сделано как надо. У игры все шансы не просто оказаться не хуже предшественника, но и превзойти его. Обзор **Prince of Persia: Warrior Within** ты найдёшь в нашем следующем номере. ■

Райан Скотт

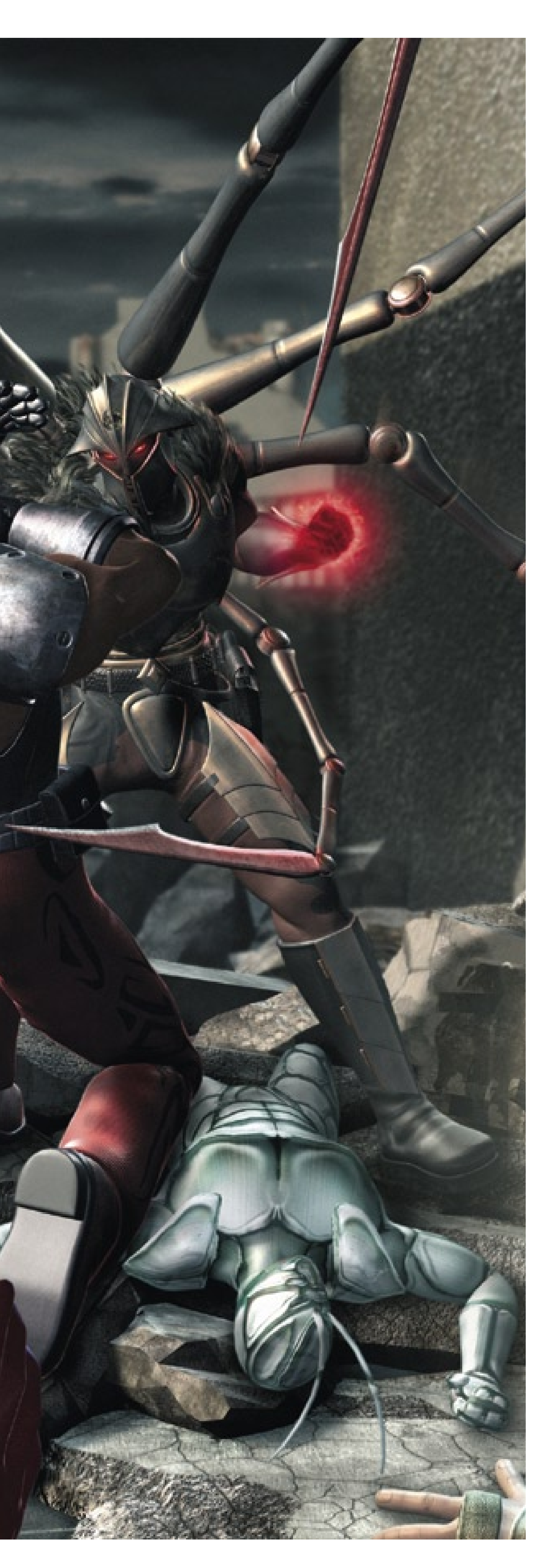






ИГРА: CITY OF HEROES • **ИЗДАТЕЛЬ:** NCSOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** CRYPTIC STUDIOS • **ЖАНР:** MMORPG • **ДАТА ВЫХОДА:** IV КВАРТАЛ 2004





CITY OF HEROES: ISSUES 2 & 3

ГОРОД-ГЕРОЙ

Второй адд-он к популярной онлайновой RPG называется City of Heroes - Issue 2: A Shadow of the Past. Мы уже писали про одно из ключевых нововведений — плащи. Конечно, супергерой без суперплаща — все равно что баба без сисек. Стильно одеться — это очень важно.

НАЧНИ ЖИЗНЬ ЗАНОВО

Однако есть мнение, что игра сводится всё-таки не только к дизайну костюма. Поэтому на всякий случай решили ещё расширить ассортимент миссий, улучшить интерфейс и довести, наконец, до ума торговую систему. Горожане решение муниципалитета безусловно одобрили.

Территориально A Shadow of the Past представляет собой две новых зоны и три Испытания, из которых самое любопытное — Terra Volta. Если ты пройдёшь его до конца, получишь уникальную возможность полностью перекроить своего героя. Это единственный шанс отредактировать уже имеющиеся суперсилы и улучшения, не прибегая при этом к читам. Как тебе идея: целиком сменить набор суперсил и выбрать новую специализацию взамен поднадоевшей старой?

Ещё одна новинка — система «обратного приятельствования» (reverse-sidekicking). Она даёт возможность подрезать крылья своего могущества, когда ты ходишь в компании друзей, чей уровень ниже твоего. С одной стороны, так ты не смущаешь товарищей своей чрезмерной крутизной; с другой — в этом состоянии накопленная экспа переводится прямо на счет штрафов за смерть. Это полезно, когда несколько раз подряд умираешь.

НА ПРИРОДУ

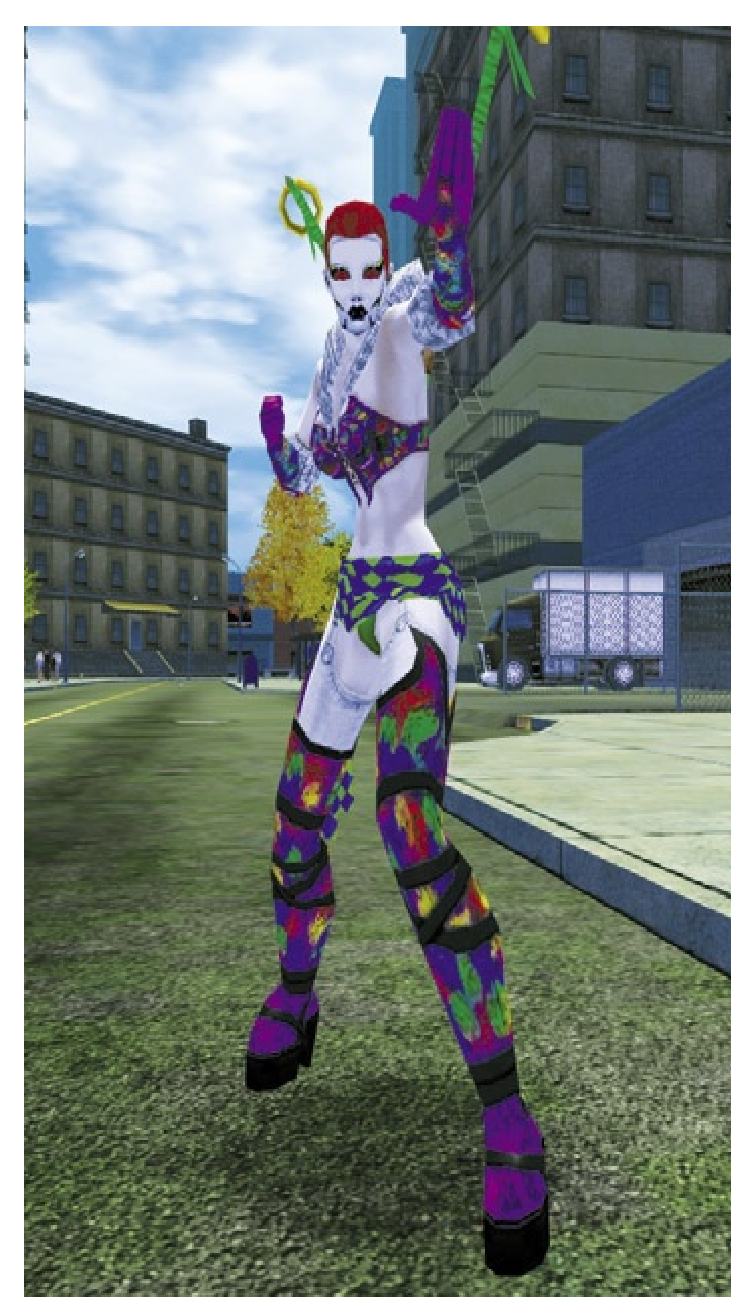
Как выяснилось, никто не собирается останавливаться на достигнутом. Нам удалось заполучить эксклюзивную информацию об ещё нигде не анонсировавшемся третьем дополнении — его обещают запустить ближе к концу года.

В безымянном пока Issue 3 сюжет окончательно выйдет за пределы Парагон-Сити. Подробностей пока немного, но, похоже, нас ждут новые пригородные зоны и межпространственные тупички, полные опасностей космического масштаба.

К слову о космическом масштабе. Появилась специальная «инопланетная» опция для героев выше 50-го уровня. Каждому такому персонажу полагается «epic»-слот, который можно использовать для создания «светлого» или «тёмного» инопланетянина. Это что-то типа Супермена и его соплеменников: каждый неизмеримо сильнее простого смертного, но у каждого есть уязвимое место.







И КРЕСТИКОМ ВЫШИВАТЬ

Ещё одно нововведение — скиллы. Здесь это не совсем то же самое, что скиллы в остальных MMO, скорее вариант более привычных в жанре «ремёсел» (crafts). Изначально доступно 4 отдельных дерева скиллов — Расследования, Коммуникации, Наука и Образование. В дальнейшем ты можешь специализироваться в той или иной ветви выбранного дерева, и стать экспертом, например, Судебного дела или Безопасности (в дереве «Расследования»).

Скиллы не зависят от уровня персонажа и совершенно не обязательны к изучению. Просто в ряде игровых ситуаций наличие скилла может сослужить тебе хорошую службу. Если ты успешно проходишь проверку уровня скилла (skill check), ты можешь получить дополнительный опыт или новое задание. Например, успешная проверка скилла «Безопасность» в стенах заминированного здания может открыть расположение всех зарядов, — соответственно, ты сможешь их нейтрализовать и решить ещё одно задание.

Изучают скиллы в специальных университетах. По ходу миссий ты будешь получать временные усилители скиллов, которые действуют примерно как inspirations (нечто вроде potion), но также могут быть потрачены на увеличение Мудрости. Мудрость позволяет пойти в университет и перевести временное усиление скилла на постоянную основу. Усиления могут действовать на всё понемножку или сильно продвигать какой-то конкретный скилл.

Будут также новые наборы суперсил, а вот с новыми архетипами (нечто вроде класса/специализации персонажа), видимо, придется подождать до 2005-го — они появятся только в новом **City of Villains**. Но и без того интересных фишек очень много. Похоже, сейчас нужен только один скилл — терпение, чтобы спокойно дождаться всего этого безобразия. ■

Райан Скотт

I'VE GOT THE POWER!

Не такой уж ты и крутой, Бэтмен

City of Heroes, популярная онлайновая RPG, сделана в стиле комиксов про супергероев и ориентирована на незамысловатое, но очень веселое мочилово. Более динамичная и простая в обращении, чем большинство коллег по жанровому цеху, City of Heroes предлагает всем желающим прописку в чудо-городе, где супергерои на каждом углу валят уголовников, мутантов, черных магов, гигантских роботов и прочих антисоциальных типов. Если ты симпатизируешь «людям X» или хотя бы мечтал в детстве стать космонавтом, то здесь тебе понравится.
Вариантов твоих способностей и внешности — великое множество, так что ты смело можешь воплотить в онлайне и стотысячную копию Супермена, и уникальное видение себя-любимого в амплуа Тоскичный Мегаразрушительный Ядерно-Суперлазерный Гиперуничтожитель Всего®. В бой можно ринуться сразу — здесь не требуется набить 10 000 000 клопов прежде чем ты сможешь переходить улицу без сопровождения взрослых.
По степени аддиктивности ролевой составляющей City of Heroes ближе к старине Diablo II (только здесь нет PvP). Скорее всего, ты с большим удовольствием проведёшь в игре какое-то время, но остаться в ней на следующие 5 лет тебе не грозит.


Игра за гранью фола!
ЛигаХаоса
GFi
Game Factory Interactive
Руссобит-М
www.russobit-m.ru
© 2004 «Cyanide». All rights reserved. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИГРА: SWAT 4 • **ИЗДАТЕЛЬ:** VIVENDI UNIVERSAL • **РАЗРАБОТЧИК:** IRRATIONAL GAMES • **ЖАНР:** TACTICAL SHOOTER • **ДАТА ВЫХОДА:** I КВАРТАЛ 2005

SWAT 4

БРОСАЙ ОРУЖИЕ!

После отмены SWAT: Urban Justice стало казаться, что серия о приключениях заморских суперкопов окончательно загнулась. Но спустя некоторое время издатели всё же объявили о разработке новой игры — SWAT 4. В самом деле, бросить такую интересную тему, как борьба с преступностью, было бы просто... гм... преступлением.

И ОПАСНА, И ТРУДНА

Игра представляет собой 14 не слишком обременённых сюжетом миссий, которые можно проходить в одиночку или, что гораздо интереснее, вместе с товарищами. Программа развлечений состоит в основном из отлова и задержания разнообразных уголовников (для гурманов предусмотрен особый деликатес: серийные убийцы).

По части реализма **SWAT 4** удовлетворит даже самого дотошного любителя достоверности. Разработчики очень тщательно смоделировали массу стволов и тактических приёмов — придраться сложно. Вместе с тем, о простом человеческом сострадании к игроку тоже не забыли: управление взводом уже не столь мучительно сложное, как в более ранних играх про SWAT. Не нужно продираться через три уровня команд, чтобы просто скомандовать «вперёд!». Видишь парня, которому явно не хватает на руках браслетов? Беги к нему, жми «пробел» — и вот он уже задержан.

Или, например: в одной из миссий по освобождению заложников нужно было управлять сразу двумя командами. Как ни странно, это оказалось проще, чем мы думали. Игра позволяет создавать специальные «окошки» внутри игры, где ты увидишь происходящее глазами любого из твоих людей. В нужный момент ты можешь быстро перейти к управлению нужным бойцом. Очень удобно.

ТАКИЕ ДУШЕВНЫЕ ЛЮДИ!

Твои подчинённые — не просто безликие болванчики, способные лишь тупо исполнять простые приказы. Разработчики потратили немало времени на голоса, диалоги и личности всех членов команды. Более того — твои бойцы не только прият-

▲ Кто ел из моей миски?!

ны в общении, но и кое-что соображают. Однажды компьютер буквально спас нам жизнь — снайпер, наблюдавший за подозреваемым, вовремя заметил ловушку, предупредил нас об этом по рации — и метким выстрелом нейтрализовал угрозу. Заметим: сам, без лишних напоминаний. С таким AI — хоть сейчас в разведку.

Визуально-техническая сторона тоже не подкачала. Мощный движок от Tribes: Vengeance одинаково хорошо обеспечивает и качественную картинку, и грамотную физику. Так что выбивать двери тебе понравится.

Работа над **SWAT 4** будет длиться ещё несколько месяцев, но уже на этой стадии игра выглядит впечатляюще. Готовься в начале следующего года лично нанести страшный удар по преступности. ■

Даррен Глэдстоун

СХОДИ, ПОСВАТАЙСЯ

Добро должно быть с кулаками, а справедливость — с автоматом

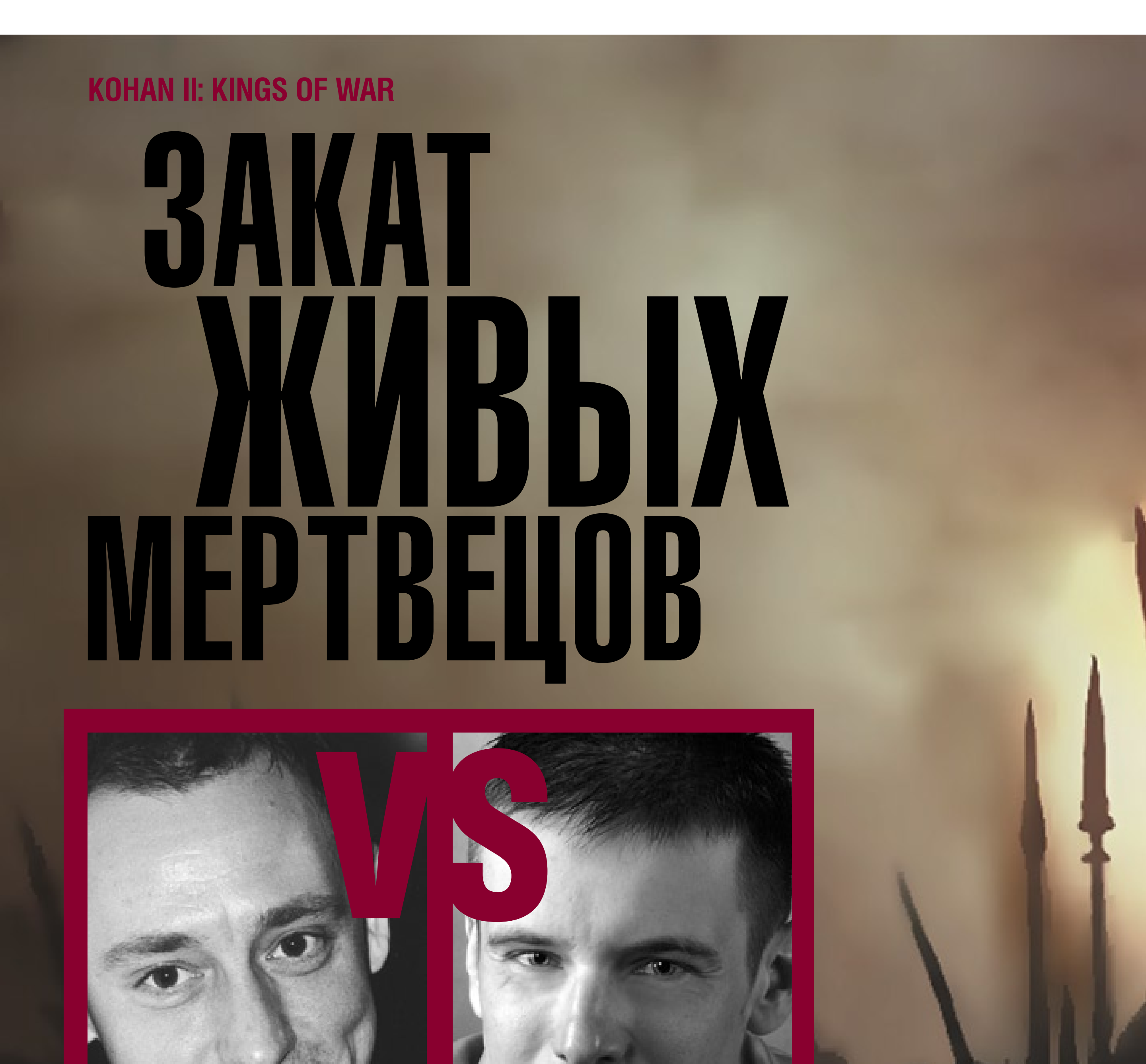
SWAT (Special Weapons and Tactics) — название специальных полицейских подразделений, вроде нашего ОМОНа. Их задача — устраивать «маски-шоу» в критических ситуациях. Захват заложников, задержание особо опасных преступников, массовые волнения — со всем этим разбираются парни из SWAT. Поскольку работа у них, мягко говоря, посложнее, чем у обычной полиции, бойцы спецподразделения проходят особый курс

ВИДИШЬ ПАРНЯ, КОТОРОМУ ЯВНО НЕ ХВАТАЕТ НА РУКАХ БРАСЛЕТОВ? БЕГИ К НЕМУ, ЖМИ «ПРОБЕЛ» — И ВОТ ОН УЖЕ ЗАДЕРЖАН.



KOHAN II: KINGS OF WAR

ЗАКАТ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ



В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ:

ТОМ
На президентских выборах Том завоевал миллионы голосов избирателей в The Political Machine.

БРЮС
Брюс объявил Тома коммунистом и угрозой национальной безопасности.





▲ Эй! Подождите меня!

БРЮС, 0:00:
Том играет за gauri. Я даже не знаю, что это. Я — за нежить. Том сам предложил мне играть нежитью, потому что они могут лечиться везде (это такое проявление реализма), и значит, у меня есть шанс хотя бы не продуть всухую. Но я не просто нежить. Я играю за клан Ceyah. Они быстрее и крепче.

ТОМ, 7:30:
Я стартовал в деревне Thorfin, в южной части карты. В ее нижнем углу я основываю Hjord и завоевываю деревушку drauga, которая называется Vor Sark. Здесь, если понадобится, я смогу купить юнитов, похожих на полусобак-полуобезьян. Пока мое самое большое открытие — склеп с артефактом. Только с третьей попытки я замочил его стража, что, надо сказать, просто позор — ведь это всего-навсего огромный робот пурпурного цвета. Захватив склеп, я с радостью обнаружил Leila's Staff, который прибавляет 15% здоровья моим юнитам.

БРЮС, 7:50:
В Kohan II на самом деле мало юнитов, которые строят для тебя здания. В отличие от других игр серии Kohan, которые были слишком абстрактны, чтобы вообще иметь физические проявления промышленных строений. Проблема еще в том, что рыцари, видимо, делаются из железа, но непонятно, из чего делать скелетов.

ТОМ, 15:29:
У меня есть герой по имени Adellon, метающий шаровые молнии и командующий сворой псов. Они атаковали логово каких-то клыкастых пауков, которые опутали их паутиной и умертвили. Хуже этого в мире фэнтези может быть только смерть от крыс, которых тут, к счастью, нет. Если бы здесь были крысы, они бы назывались как-нибудь по-другому. Например, эльфы тут — haroun, гномы — gauri, а герои называются kohans. Крысы, наверное, были бы sarkinnens или rosthards. Или dingushuffers.

▲ Наших спортсменов можно отличить по золотым нимбам над головой.

БРЮС, 16:15:
Если вам интересно, скелетов делают bonesmiths. Если ты видишь наковальню, ты думаешь, что «это вот большой кусок железа для изготовления скелетов»? Я — нет. В итоге я построил штуку, которая делает упырей. Они явно делаются из дерева, по какой-то причине, которая связана с последними выборами у Ceyah. Я не имею ни малейшего понятия, что происходит, знаю только одно — если я не начну быстро развиваться, Том займет половину карты раньше, чем я построю свой второй город.

ТОМ, 18:47:
Возвращаясь назад с воскрешенным Adellon, чтобы задать жару тем паукам, я наткнулся на один из городов Брюса. Он называется Dark Crossing и лежит к западу от Thorfin, как раз на севере от моих владений. Как ему удалось так быстро там обосноваться? Защитники Dark Crossing сражаются с моими псами, которым приходится раз за разом отступать. Adellon



▲ Сиреневый цвет символизирует мягкость, любовь и покой.



▲ Том ломит, Брюс – гнется.



▲ Брюс вломил Тому и… погнул его.

погибает во второй раз. Пора ударить по Брюсу изо всех сил. Он не устоит против агрессивной тактики. С другой стороны, он не устоит, даже если я ничего не буду делать. Я подозреваю, что Брюс проиграет, если я просто задвину игру и пойду резаться в Doom 3. Но это не интересно, поэтому я выбираю агрессивные действия.

БРЮС, 24:03:
Судя по размерам карты и числу моих городов, думаю, что наши с Томом силы равны. И тут словно по сигналу появляется Том с большой армией и атакует мой Dark Crossing. Похоже, это начало конца.

ТОМ, 23:30:
Мои четыре отряда во главе с четырьмя героями идут на Dark Crossing с юга. Брюсовы воины появляются с севера, но я легко их разношу. Через две минуты Dark Crossing мой. Не скажу, что город нежити мне чем-то симпатичнее, чем город полусобак-полуобезьян, но хотя бы Брюс не будет его использовать.

БРЮС, 26:29:
Dark Crossing пал, но ведь моя нежить может лечиться везде, и идет подкрепление... В общем, Том удержится в городе не больше двух минут. И, собственно, так и происходит.

ТОМ, 27:00:
Брюс контратакует отрядами личей, которые тормозят моих парней, и пророков, которые лечат его солдат. И те, и другие используют в бою магию. Мои войска не успели толком восстановиться; Thorfin срочно набирает отряды anvil, чтобы усилить атаку, но мои войска уже разбиты и бегут южнее к Hjord. Adellon Часто Гибнущий скончался в третий раз.

БРЮС, 31:30:
Я в хорошей форме после контратаки, поэтому решаю закрепить преимущество и атаковать город, который Том почему-то назвал Thorfin.

ТОМ, 31:41:
Как он нашел мой главный город? Я не готов к этому. Единственные защитники Thorfin — мои истощенные anvils, а опытные отряды вместе с героями все еще приходят в себя в Hjord. В отчаянии я бросил их на Dark Crossing, который пока еще восстанавливается. Может, эта атака отвлечет на себя часть наступающих войск Брюса.

ТОМ, 33:40:
Я захватил Dark Crossing, но армия Брюса в Thorfin по-прежнему сильна, он крушит стены четырьмя отрядами скелетов и nightmares. Два из трех моих отрядов anvils бежали, поэтому я по быстрому перекидываю силы из Dark Crossing к Thorfin. Они идут по той же дороге, которой шел Брюс, и готовы ударить его с тыла. Сначала я ударю по его магическим юнитам, потому что они обычно всегда позади.

ТОМ, 34:35:
Как только Брюс уничтожил последнего защитника Thorfin, два моих отряда anvils перестроились в линию для атаки. Вступив в бой, они стали уничтожать его личей и пророков. Теперь отряды Брюса прижаты к стене, и мое подкрепление их рубит.

БРЮС, 36:09:
Мне удается сдерживать контратаку Тома, но не думаю, что меня хватит надолго. Когда Том через пару минут приведет отряд gauri или еще кого, придется сдать город.

ТОМ, 37:10:
К несчастью, те войска, что не дрались у стены, оказывается, пробивались к центру города. Они захватили его в последний момент, когда ворота открылись и воины Брюса бежали. Черт. По крайней мере, он оставил мою столицу. Thorfin снова мой, и еще я захватил Dark Crossing. Но брюсовские герои скрылись вместе с заработанной экспой, а карту мне еще исследовать и исследовать. Задача номер один — построить реликварии, чтобы можно было добавить в армию лекарей.

ТОМ, 39:38:
Даже не сделав передышки, чтобы похоронить своих мертвецов — хотя он, наверное, бросает их в бой, вместо того, чтобы хоронить, — Брюс спускается к Dark Crossing. Я бросаюсь туда из Thorfin, но он останавливает меня двумя отрядами упырей и nightmares. Они носится кругами вокруг моих солдат, число которых заметно уменьшается. Вот что бывает, когда полагаешься на медленную пехоту. Кроме того, у Брюса есть герой по имени Hasanko, достигший высшего уровня. Он вызывает гигантских костяных големов — профи по части разрушения зданий.

БРЮС, 40:47:
Dark Crossing снова мой, и сейчас мы переиграем эту битву еще разок. Том отступает в какой-то свой город с очередным дурацким названием, и я его атакую.



▲ «Может, позовем пожарных?..»



▲ Бой за город-с-очередным-дурацким-названием.



▲ Осада Thorfin'а. Все с нетерпением ждут появление черепоголовых лошадей.

Думаю, если я смогу отбить у него Thorfin и удержать, я выиграл. Я оставил отряд nightmares, чтобы атаковать его подкрепления по мере их прибытия. Это называется стратегия, и я ее придумал.

ТОМ, 43:05:
Мои новые отряды anvils и лекарей были уничтожены, как только Брюс снова взялся за Thorfin. Но потом он остановился — видимо, чтобы подлечить свои войска. Раз он не атакует, формально Thorfin не осажден, поэтому мои люди тоже начинают лечиться. Более того, это дает мне возможность подтянуть подкрепление из Hjord, а также призвать beastriders, которые ездят на черепоголовых лошадках из Vor Sark, города drauga. Беру обратно все нехорошие слова, которые говорил раньше про drauga.

БРЮС, 44:31:
Я построил свой пятый город. На каком-то этапе надо превратить территориальное преимущество в военное. Сейчас я втянут в столько сражений, что не могу построить даже простейшие здания. Жаль, что не попросил Тома играть помедленнее, или надо было выпить больше кофе, чтобы держать быстрые темпы. Ладно, теперь уже поздно об этом говорить.

ТОМ, 44:48:
Брюс снова готовится к атаке, это дает мне время собрать сразу все мои силы.



Пока anvils прикрывают брешь в стене, мои beastriders отбивают атаку ведьм nightmares, наседающих справа. Тем временем мои подкрепления спешат из Hjord. Я раздобыл достаточно золота, чтобы снабдить пехоту стальным оружием и доспехами, а также добавил им халдунитовых орудий для нанесения дополнительного урона. Вскоре я разбил его армию, убил двух его героев — остальные бежали (включая Hasanko). Вторая осада Thorfin была отбита — на этот раз я устоял.

БРЮС, 47:36:
Как обычно — только подумаю, что уже победил, Том делает что-то такое, и все мои планы рушатся. Не знаю, что это было на сей раз — то ли его стратегия лучше и у него больше юнитов, то ли он жульничает. Кстати, я заметил, что в отличие от предыдущих игр, в Kohan II твои герои значат гораздо больше. Надо было подробнее изучить сюжет. Тогда бы я знал, что умирая, твой герой теряет всю экспу. Это совсем не реалистично, но не я придумал эту игру.

ТОМ, 49:15:
Теперь, когда Брюс бежал, я отправил отряд anvils на разведку в Dark Crossing. Как я и подозревал, он не защищен — и вот я уже ломлюсь в ворота. Но тут прибегают Hasanko с дружками и прогоняют меня. Гонятся за моими anvils до самого Hjord. Это дает мне отличную возможность перенести силы к западу от Thorfin, а затем к югу от Dark Crossing, чтобы окружить Брюса. Я должен попытаться убить его героев.

БРЮС, 50:40:
У Тома есть другой город к югу от Thorfin — Hjord. Похоже, у него закончились все нормальные названия. Мне надо захватить и удержать еще один из городов Тома. Вряд ли это будет Hjord, потому что внезапно Том начинает меня атаковать.

ТОМ, 51:34:
Пять отрядов тяжеловооруженных anvils брошены на героев Брюса. Мои beastriders отступили назад, готовые остановить любого, кто пойдёт в обход. Первым был убит Belphegor, распространявший токсичный туман. Его nightmares отправились за ним следом. Затем пали скелеты Hasanko, а сам он бежит на север, прямо в Dark Crossing, где его ждут еще два отряда nightmares. Beastriders в пылу погони, а anvils прикрывают тылы. Происходит ряд схваток (в ходе одной из которых снова погибает Adellon). Я окружаю Dark Crossing за час, но Hasanko, к сожалению, удается снова скрыться. Не терпится замочить этого парня.

БРЮС, 1:04:58:
Мы играли час? Сейчас Том атакует другой мой город, это меня порядком достало.



▲ В городах мертвецов нечасто увидишь зелень.



▲ Переговоры прошли в теплой, дружеской обстановке.

К счастью, я отбиваю его атаку и немного успокаиваюсь. Если бы Том не занял Dark Crossing снова, у меня было бы сейчас восемь городов. Я дошел до того, что делаю угрожающие замечания по микрофону.

ТОМ, 1:05:31:
Благодаря излишкам древесины у меня появляется возможность нанять свору рычащих maulers. Их сопровождают huntmasters, которые в бою вызывают еще больше maulers. Я думаю, Брюс нажал Alt-Tab и пошел резаться в **Doom 3**, потому что в первой паре городов на моем пути я встречаю лишь минимальное сопротивление. И вот самый приятный момент — своры моих maulers натыкаются на Hasanko и его скелетов. Рычащие твари окружают его и наконец убивают последнего героя Брюса.

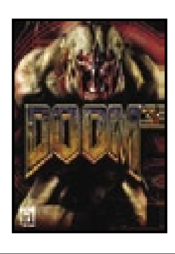
БРЮС, 1:10:50:
Покинув Dark Crossing, Том полностью уничтожает меня. Не пойму что происходит, но игра полностью изменилась. Мне удавалось побеждать его в прямых столкновениях, но из-за того, что в TimeGate Studios сделали RPG в жанре фэнтэзи, а не военную стратегию, оказалось, что нельзя победить, не прокачивая персонажей.

ТОМ, 1:20:12:
Когда у Брюса осталась только пара городов, мы начали переговоры. Потеря городов и огромных армий привела его к экономическому краху. Не имея надежды на восстановление и возможности выстоять перед моими drauga и gauri, Брюс сдается. Похоже, я скоро стану абсолютным чемпионом игр Тома против Брюса. ■

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Чем больше, тем дешевле!



Doom 3

$75,99



Rome: Total War

$79,99



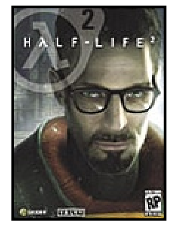
Sims 2

$22,99



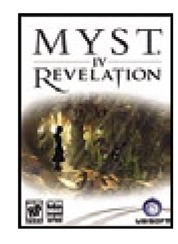
Silent Hill 4: The Room

$59,99



Half-Life 2

$85,99



Myst IV Revelation

$69,99

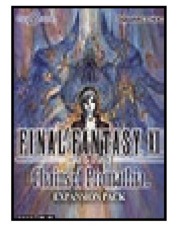
World of Warcraft

$79,99



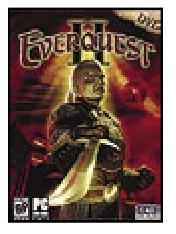
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

$59,99



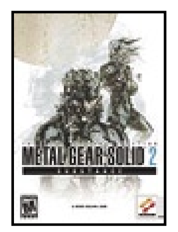
Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion

$59,99



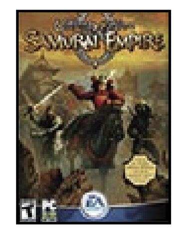
EverQuest II DVD

$79,99



Metal Gear Solid 2: Substance

$59,99



Ultima Online: Samurai Empire

$59,99

Играй просто!
GamePost

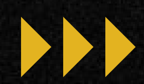
ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru

GAMEPOST

ПРАВДА ЖИЗНИ





Если прямо сейчас ослабить галстук, дёрнуть пуговицы рубашки и закатать майку к шее, в офисном свете сверкнёт синий латекс твоего костюма. Ведь ты супермен, и это у тебя с детства, с 13 уровня первого Принца Персии. Ты играючи спасаешь города от наводнений и маленьких червячков от напалма. Только делаешь это без посторонних глаз. Такие как ты не ищут славы, они скрываются за счетами по ипотеке, за продуктовыми стойками в супермаркете, за рядами пелёнок. Для великих свершений остаются бессонные ночи и её поездки к маме.

Еженедельно сражаться за этот мир и недоговаривать самого главного – вот удел настоящих мужчин. Десять пунктов их жизни опытных игровых шпионов дешифрованы на 116 полосе.

Очередь на обязательный медосмотр можно занять на стыке 114 и 115 станицы. Желаем удачи с медсестрами. Если с ними не повезет, читай о своих промахах в материале «Бессистемные требования». Все женские антипрелести с точки зрения нашего глав.реда.

Тест на профпригодность и на право пользования геймпадом рекомендуем пройти на странице 120. Тем, кто не прошел, вручается удостоверение мачо. Вот такая беспроигрышная лотерея от CGW RE.

БЕССИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Она ждёт от тебя странных, но вполне конкретных вещей. Обычно на женские капризы у людей уходит всё время, не потраченное на работу. Мы выяснили, как разобраться с ними со всеми, и даже выиграли для тебя часок за компьютером.

1. ХОЧУ ВКУСНЯШКУ!

Серотонин, простые углеводы, шоколадная крошка, хрустящая корочка, химические чипсы. Прямо сейчас. Иначе я погибну.

Если ты смог запомнить, что она любит, скажем, батончики со злаками из аптеки «36,6», и покупаешь их заранее, вместе с презервативами, ты, скорее всего, идеален и в наших советах не нуждаешься. В противном случае — она всё равно не погибнет, но наверняка постарается. Это, конечно, не повод бросать игру посреди миссии — просто спроси, знает ли она, что избыток серотонина может стать причиной булемии (девушки боятся этого слова). Ну вот, теперь можно будет сторговаться на паре чашек заваренного тобой чая.

2. ДАВАЙ ЗАБЕРЁМ ЕГО ДОМОЙ?

Мы же не можем оставить котёнка погибать прямо на улице. Смотри, какой он милый! «Киша, кишонька…кто у наш такой ма-а-аленький?». Ещё и пузико белое. Назовём его [Твоё Имя]-младший, я буду за ним убирать, правда!

Если бы только у тебя было время! Если бы твой клан собрался выбивать китайцев с сервера не сегодня вечером! Ты убедил бы её, что котенок наверняка чей-нибудь, что хозяева наверняка его ищут и лучше оставить его здесь, и вообще, что он вырастет некрасивым. Что ж, придётся объявить тактическое отступление — пусть забирает пискля-вый комок шерсти с собой. Главное – сразу предложи не оставлять его, а вместе найти ему хозяев. Ключевое слово здесь «вместе» — ведь ей нужно твоё время, не кошачье.

3. ДОСТАНЬ МНЕ МЯГКУЮ ИГРУШКУ ИЗ АВТОМАТА.

Во-первых, это умеют делать только мужчины. Во-вторых, не надо мне покупать такую же, у нас нет денег. В-третьих — тебе что, жалко?

Конечно, тебе не жалко! Мало того, с твоим таймингом и реакцией пройти это нехитрое испытание — плёвое дело. Но нужно помнить две вещи. Первое: геймплей здесь простенький, но увлекательный – сражаясь с бездушной машиной за главный приз, легко забыть про девушку. Второе: если получаться всё-таки не будет — продолжай до тех пор, пока у тебя не кончатся шутки.

4. ПОЙДЁМ ГУЛЯТЬ.

Я не понимаю твоих разговоров о том, что на улице холодно, ты устал, джинсы в стирке и завтра рано вставать. Гулять – это весело.

Не поняла про джинсы — не поймет и про новые импланты, до которых осталось чуть-чуть прокачаться. Что ж, не такая уж это и жертва — получить новый уровень завтра. Тем более что сегодня, вместо того чтобы играть, неплохо было бы набросать план к завтрашнему совещанию… Бог с ним, с совещанием – отношения важнее.

5. Я ТЕБЯ ХОЧУ.

Отказ, естественно, означает не то, что мы в переполненном троллейбусе/кабинете начальника с видеокамерами. Отказ = ты меня не любишь. Или ты думаешь, что я толстая?!

Какая удача! Вопрос о том, толстые они или нет, девушки готовы обсуждать сколько угодно. Выбрав эту «ветку» диалога, ты гарантированно потратишь на него сорок минут — а дальше будет возможность поговорить о том, что толстой ты считаешь её подру-



гу Ленку, а потом — что Кира Найтли хороша только в «Пиратах Карибского моря», в корсете, а вообще она — так себе… Вот и стемнело. Приятного вечера.

6. ПОНЕСИ МЕНЯ НА РУЧКАХ.

Ведь ты такой сильный. И ещё — это очень романтично, особенно если ты несёшь меня от дверей офиса до машины, открывая двери ногой и держа в зубах мою сумочку. Или ты хочешь, чтобы я ломала каблуки, лишь бы ты смог геройствовать, негодяй?

Соберись, парень. Среди девушек ходят сотни со смаком пересказываемых историй о том, как их роняли в лужу, и уронившим в них достается по полной. Так что смотри под ноги. Держи спину прямо. И улыбайся, ты ведь главный герой!

7. ВЫБРОСЬ ЭТУ УЖАСНУЮ ВЕЩЬ.

И никогда её больше не надевай. (Страшным шёпотом) Здесь на спине маленькая дырочка! И белые футболки с принтами в этом сезоне неактуальны. Да, ты прав, очень приятный материал. Давай я из неё тряпочек наделаю?

Останови её! Там же логотип Blizzard! Ах, уже наделала? Тогда сделай скорее лицо, искаженное ужасом. Упади на колени, прижимая к сердцу тряпочку Blizzard. Обрати к девушке глаза полные слёз и доходчиво обьясни, как покупать футболки через Интернет. Ну вот, теперь на Новый год ты получишь не колючий шерстяной свитер с двадцатью мелкими пуговицами на воротнике, а футболку — с таким же принтом, но чёрную. И имей в виду, что теперь у тебя есть моральное право постирать её белье вместе со своими чёрными носками — потом вместе выберете новое. Наслаждайся.

8. ОСТАНЬСЯ СО МНОЙ.

Неужели тебе твои друзья с пивом и мятыми рубашками важнее, чем я? А со мной в комплекте свечи, большой мягкий плед — и твои любящие глаза. Мне лично кажется, что выбор очевиден.

Бесчестно ставить человека перед таким выбором. Ясное дело, мужчина мечты здесь ответит «мне тоже» и предпочтёт свечи и плед. Понятно, что отстоять своё конституционное право на отдых с пивом и с друзьями ты можешь и должен. Но помимо ритуала сепукку есть ещё один способ разрешить неразрешимый вопрос — бросить монетку. Если выпадет орёл — остаёшься с ней, ведь это чудесно — целиком посвятить вечер друг другу; а если решка — остаёшься с ней, ведь это чудесно — целиком посвятить вечер друг другу.

9. ПУСТИ МЕНЯ ЗА РУЛЬ.

Я уже не сожгу сцепление. Если, конечно, ты не будешь на меня орать. На светофорах можно пересаживаться, я уже пробовала. Ну ты же застрахован!

Плюс десять баллов — если не только уцелеешь, но и сумеешь не поругаться с девушкой. Опытные инструкторы говорят, что руководить женщиной за рулем — дело несложное, просто полагаться здесь нужно не на реакцию и внимание, а на терпение. Давай простые, доходчивые инструкции, проговаривай их отчётливо и неторопливо — тем доходчивей и неторопливей, чем ближе машина к бетонному ограждению. Ни слова о цене за ремонт помятого крыла — это её только запутает. Если почувствуешь, что не справляешься и ситуация выходит из-под контро-

ля – скажи девушке, что за рулем она выглядит очень забавно, и больше ты её там не увидишь.

10. ДАВАЙ ПОЖЕНИМСЯ.

Между прочим, ты обещал. (Пауза, внимательное выслушивание ответа.) То есть я для тебя — лишь мимолётное приключение?!

Конечно, ты обещал. И ты не пообещал бы, если бы не хотел. И объяснить ей сейчас, что пока ещё не время, вполне можно, она всё поймет. Но, так или иначе, тема женитьбы будет подниматься с неумолимостью привязанной ко времени скриптовой сцены, всё чаще и чаще. Сначала только после секса, затем ещё и за ужином, потом в конце каждого разговора по телефону, и наконец — либо ты надеваешь обручальное кольцо (минус 20 к Харизме), либо придётся искать новую девушку.

11. ПОКАЖИ, ЧТО ТЫ МУЖЧИНА.

Почини, пожалуйста, биде. Отвёртки лежат в том большом отвратительном грязном ящике. Разводной ключ? Я не знаю, позвони папе.

В наше время разобрать и собрать всю канализацию в квартире можно за сорок минут, но ей этого лучше не знать. Помнишь, ты делал серьёзное лицо, когда при ней инсталлировал на компьютер Doom III, а потом искал под него свежие драйверы видеокарты? Эффект от ремонта биде должен быть таким же. Конечно, позвони её папе — перекинетесь парой слов (слова «муфта» и «манжет»). Этими же словами отгоняй её от места проведения работ, когда попытается давать советы. Кстати, перед ремонтом не забудь перекрыть воду или будь готов объяснить, что потоп — плановый, и при ремонте биде такое всегда происходит.

12. ПОМОГИ МНЕ!

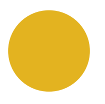
Так как ты освобождаешься раньше меня, тебе ничего не стоит посидеть в очереди к нотариусу, заехать в прачечную, заплатить за мой телефон, потом забрать меня с работы, ну и ещё в пару мест нужно заехать.

Сделай всё это! Сделай старательно и вовремя. Тогда у тебя появится возможность потребовать, чтобы она НЕ убиралась у тебя на столе, НЕ протирала мокрой тряпкой пыль с твоих дисков и больше никогда, никогда не резала твои старые футболки «на тряпочки» без особого распоряжения.

13. ПОГОВОРИ СО МНОЙ.

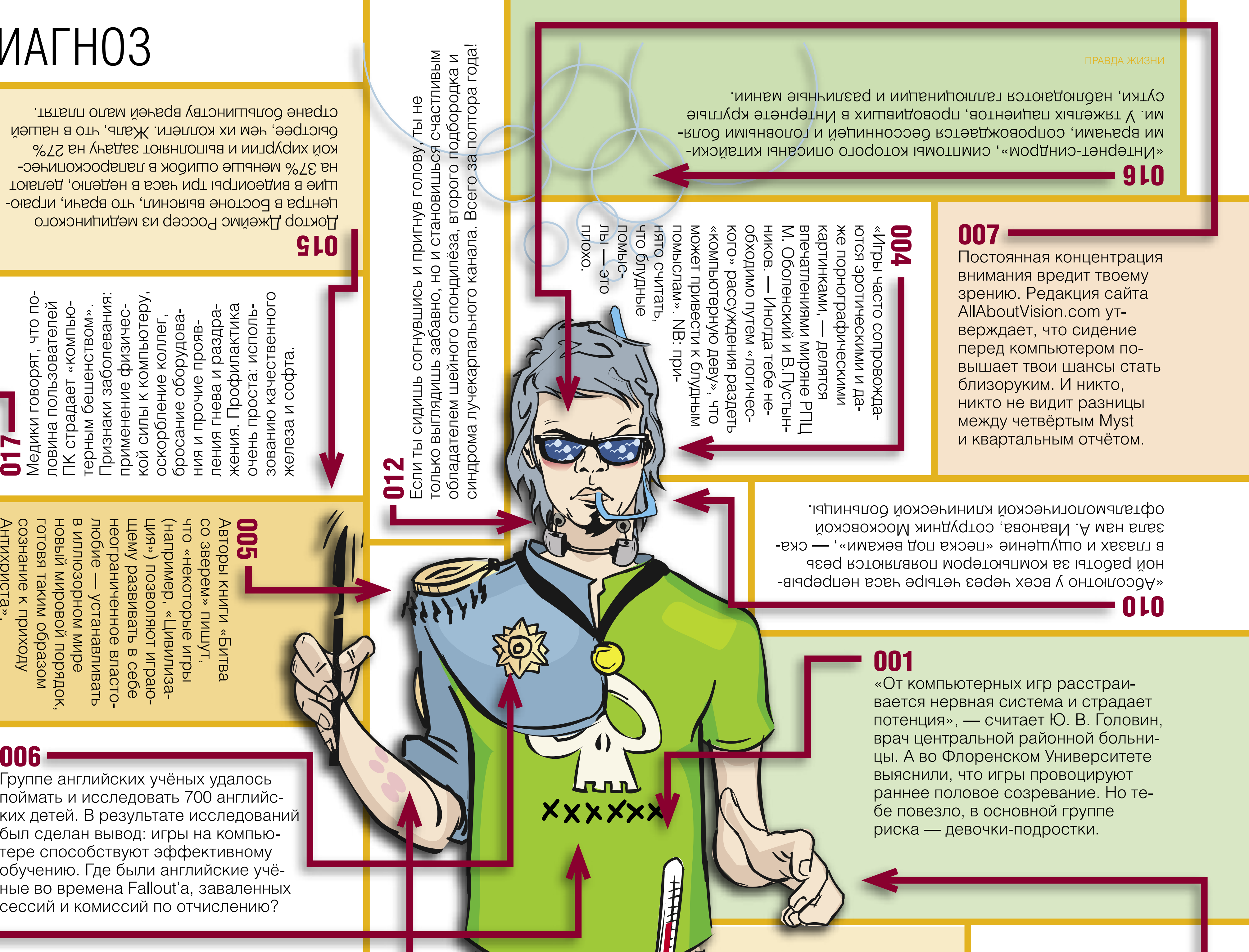
Я сегодня в метро такого забавного юношу видела… Я тебя не отвлекаю? Как, кстати, я сегодня выгляжу? Ты же даже не посмотрел! (Обиженно) Я всегда тебе мешаю.

Пусть расскажет про юношу из метро — наш стилист говорит, они правда бывают забавными. А ты смело можешь выложить всё про день на работе (даже про идиотов, которые весь день отправляли факс), про скиллы, которые планируешь получить к вечеру и про то, что с новой видеокартой намерен подождать, так как зимняя резина нужнее. Ей нравится твой голос и чувство юмора — темы, на которые ты говоришь, значения не имеют.



Анна Заболотная, Владимир Рыжков

ДИАГНОЗ



001 «От компьютерных игр расстраивается нервная система и страдает потенция», — считает Ю. В. Головин, врач центральной районной больницы. А во Флоренском Университете выяснили, что игры провоцируют раннее половое созревание. Но тебе повезло, в основной группе риска — девочки-подростки.

004 «Игры часто сопровождаются эротическими и даже порнографическими картинками, — делятся впечатлениями миряне РПЦ М. Оболенский и В.Пустынников. — Иногда тебе необходимо путем «логического» рассуждения раздеть «компьютерную деву», что может привести к блудным помыслам». NB: принято считать, что блудные помыслы — это плохо.

005 Авторы книги «Битва со зверем» пишут, что «некоторые игры (например, «Цивилизация») позволяют играющему развивать в себе неограниченное властолюбие — устанавливать в иллюзорном мире новый мировой порядок, готовя таким образом сознание к приходу Антихриста».

006 Группе английских учёных удалось поймать и исследовать 700 английских детей. В результате исследований был сделан вывод: игры на компьютере способствуют эффективному обучению. Где были английские учёные во времена Fallout'а, заваленные сессий и комиссий по отчислению?

007 Постоянная концентрация внимания вредит твоему зрению. Редакция сайта AllAboutVision.com утверждает, что сидение перед компьютером повышает твои шансы стать близоруким. И никто, никто не видит разницы между четвёртым Myst и квартальным отчётом.

010 «Абсолютно у всех через четыре часа непрерывной работы за компьютером появляются резь в глазах и ощущение «песка под веками», — сказала нам А. Иванова, сотрудник Московской офтальмологической клинической больницы.

012 Если ты сидишь согнувшись и пригнув голову, ты не только выглядишь забавно, но и становишься счастливым обладателем шейного спондилёза, второго подбородка и синдрома лучезапястного канала. Всего за полтора года!

015 Доктор Джеймс Россер из медицинского центра в Бостоне выяснил, что врачи, играющие в видеоигры три часа в неделю, делают на 37% меньше ошибок в лапароскопической хирургии и выполняют задачу на 27% быстрее, чем их коллеги. Жаль, что в нашей стране большинству врачей мало платят.

016 «Интернет-синдром», симптомы которого описаны китайскими врачами, сопровождается бессонницей и головными болями. У тяжелых пациентов, проводивших в Интернете круглые сутки, наблюдаются галлюцинации и различные мании.

017 Медики говорят, что половина пользователей ПК страдает «компьютерным бешенством». Признаки заболевания: применение физической силы к компьютеру, оскорбление коллег, бросание оборудования и прочие проявления гнева и раздражения. Профилактика очень проста: использование качественного железа и софта.

НА СЕБЯ ПОСМОТРИ!

Нам надоело слушать о том, как компьютерные игры вредят нашим редакционным организмам. Поэтому мы пошли и спросили, как они могут навредить тебе.

Дарья Арзамасова, Дарья Чернова



003
Тридцатилетние исследования в области психиатрии ясно показывают: просмотр сцен насилия может привести к развитию агрессивных чувств, реакций и поведения.

002
«Игры формируют положительное отношение к миру, населённому откровенной бесовщиной, — разрушается барьер, установленный Богом между человеком и падшими духами», — утверждает доктор медицинских наук Анатолий Берестов. И ещё «игры учат жить по законам бесовского мира, где побеждает сильнейший, хитрейший, безжалостнейший». Будешь продавать душу — не продешеви.

013
Постоянное мерцание экрана вызывает своеобразный резонанс в клетках головного мозга, и при склонности человека к эпилепсии у него вполне может начаться судорожный припадок.

008
Очередное полезное открытие нейрофизиологов из университета Вашингтона: при погружении в виртуальную реальность активность мозговых центров, связанных с восприятием боли, снижается на 97%.

014
Основные симптомы «запястного синдрома» (или «писчего спазма») — ощущение жжения, онемения и лёгкой боли в пальцах. Это не к деньгам, а к защемлению срединного нерва в запястном канале при печатании на клавиатуре.

011
Если ты вдыхаешь пыльный воздух, скопившийся вокруг твоего компьютера из-за электромагнитного излучения, ты вполне можешь начать покрываться красными пятнами и сыпью. Хотя чаще виноватой оказывается именно та юная прелестница из бара «Вечерний самец».

009
Дотошная Коалиция по токсичным веществам Силиконовой Долины нашла на компьютерных процессорах и мониторах «токсичную пыль». Эта пыль содержит вещества (ретарданты), связанные с репродуктивными и неврологическими расстройствами. Протри монитор (тихо, тихо, не нервничай!).

МАСКИРОВКА

Алёна Легостаева



НЕ ВАШЕ ДЕЛО!

10 СПОСОБОВ СКРЫТЬ, ЧТО ТЫ ТОЛЬКО ЧТО ИГРАЛ

МИР К ТЕБЕ НЕСПРАВЕДЛИВ. ТЫ СДЕЛАЛ ВСЕ УРОКИ, ПОГУЛЯЛ С СОБАКОЙ, ВЫНЕС МУСОР И ПОДСТРИГ НОГТИ. ТЫ ВООБЩЕ ВЫРОС ИЗ ВСЕГО ЭТОГО. НО ТЕМ, КТО СМОТРИТ НА ТВОИ БИТВЫ ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО, ЭТОГО НЕ ПОНЯТЬ. ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ БЕТА-ТЕСТЕР, МНОГОЧАСОВОЕ ПРОВИСАНИЕ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ ОКРУЖАЮЩИЕ СЧИТАЮТ НЕЗАКОННЫМ. ТОЛЬКО ПОДРОС[illegible]КИ ОТСТАИВАЮТ [illegible]У С КУЛАКА[illegible] УМЕЕШЬ [illegible]АТЬ ПРОБКИ [illegible]АТЬ КОНФЛИКТН[illegible] СИТУАЦИЙ. О ТОМ, КАК ЭТО ДЕЛАТЬ В ПОСТИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ, МЫ ПОДУМАЛИ ЗА ТЕБЯ.

ОБЕРТОЧНЫЙ

Как только закончил играть — немедленно переоденься. Не потому, что костюм, в котором ты сражался с монстрами, перепачкан кровью. Просто на джинсах пузырятся коленки от долгого сидения, а свитер принял форму согнутых рук. В следующий раз, прежде чем приступить к преступной игровой деятельности, продумай экипировку. Выбирай что-нибудь бесформенное. Или играй спортивно, в одних трусах, они никогда тебя не подведут!

ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЙ

Выпей стакан воды сразу после выхода из игры. Во время затяжных игр в организме замедляются жизненные процессы — так говорят физиологи. Вернуться из нарисованного мира в мир людей тебе помогут еда и вода. Адекватно отвечать на вопросы босса может только сытый игрок.

МЕДИЦИНСКИЙ

Чтобы после ночи сетевого Quake выглядеть бодрым здоровячком, а не краснооким бычком — закапай в глаза Visin. Нет лекарства — воспользуйся самопальными глазными компрессами. Залей кипятком чайные пакетики, дай остыть, протри глаза.

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ

Отвлекай внимание вопросами и предложениями по теме. Как только заметишь сомневающийся взгляд, руби: «Пётр Семёнович, у меня тут родилась идея, как сократить расходы на транспорт! Обсудим?», «Машенька, что ты думаешь про каникулы в Дахабе, и не пора ли нам купить плавательные принадлежности, я тут нарыл чудный туристический сайт?». Правда, если ты не слишком словоохотлив в нормальных условиях, то в экстремальных болтливость только насторожит собеседника.

ПРИМИТИВНЫЙ

Жми на кнопку питания монитора. Ныряй под компьютерный стол и выкрикивай оттуда красноречивые проклятия в адрес производителя, системного администратора (если сам таковым не являешься) и нестабильной ситуации в мире. Похлопай по монитору, подергай шнуры и громко скажи, что, чёрт побери, не успел сохранить документ, над которым работал весь день. Чтобы находиться в состоянии постоянной боеготовности к свободной игре и к отпору от сомневающихся, сними крышку с системного блока своего компьютера. Создай видимость вечной поломки. Странно подозревать человека в игре на сломанном компьютере, согласись!

АРГУМЕНТИРОВАННЫЙ

Имей совесть. То есть создай видимость того, что ты её имеешь. Занимайся делом хотя бы в перерывах между миссиями. Зарабатывай себе прочное алиби. Прошёл уровень – вынес ведро, второй – составил смету проекта, третий – попил чай с любимой. Окружающие будут думать, что ты адекватен и просто делаешь перерывы в компьютерной работе, чтобы не навредить здоровью.

ОБМАННЫЙ

Поменяй все ярлыки для запуска игрушек на более строгие. Вместо quake-овских гвоздей отлично подойдет ярлык запуска 1С бухгалтерии, а вместо последнего Need for speed — ярлык антивирусной программы. Прямо смотри в глаза сомневающимся. Ведь твой десктоп чист, как и твоя совесть.

ПЕРВОКЛАССНЫЙ

Научись делать зарядку для пальцев. После многочасового тыкания в одни и те же клавиши одними и теми же пальцами последние забывают, как сложиться правильно, чтобы удержать ручку и написать слово «мама». Сжимай ладонь в кулак и разжимай обратно, приговаривая (очень тихо или про себя, разумеется), как в первом классе: «мы играли, мы играли, наши пальчики устали…». (Первоклассники говорят «мы писали», можешь использовать их текст в качестве отвлекающего манёвра.)

ОБЛЕГЧАЮЩИЙ ПОНИМАНИЕ

Съешь освежающий леденец или зажуй жвачкой многочасовое молчание и голод.

За время игры во рту накопилось великое множество бактерий, которые вырвутся наружу неприятным запахом на первого же твоего собеседника. Если под рукой нет освежителей дыхания, съешь или выпей хоть что-нибудь.

ВЕСЁЛЫЙ И НАХОДЧИВЫЙ

Если уже поздно нажимать на Alt+Tab и судорожно выключать монитор, скажи начальнику (вариант девушке), что только что нашёл в сети чудный screensaver. Ткни в экран «Это он!», и пусть никто не сомневается в том, что эти кровавые сцены берегут твой (или казённый, что ещё лучше) монитор от поломки. ■



УСТНЫЙ СЧЁТ



В ЖИЗНИ МУЖЧИНЫ...

...настает момент, когда надо решить: порубиться еще или пора бежать на свидание?

1. **СКОЛЬКО СТОИТ УПАКОВКА ПРЕЗЕРВАТИВОВ?**
c забыл;
g опт или розница?
w а презервативы разве не в лентах, похожих на пулемётные?

2. **ПОСЛЕДНЯЯ ДЕВУШКА, КОТОРУЮ ТЫ ВИДЕЛ:**
c была отфотошоплена так, что с фотографии пропал пупок;
g это почему ещё «последняя»?
w темно было.

3. **ВЕРНЫЙ ПРИЗНАК ТОГО, ЧТО ТЫ ВЛЮБЛЁН:**
c идиотские песни в плейлисте;
g разрушительная бессонница;
w чувство, больше всего похожее на похмелье.

4. **ЧТО ТАКОЕ PUSH-UP?**
c вы — игровые журналисты, это вам лучше знать;
g дамский level up;
w) принцип работы не знаю, но эффект одобряю.

5. **ТЕБЯ СЛЕДОВАЛО БЫ РЕВНОВАТЬ:**
c к твоей Warhammer'овской коллекции, а не к её сестре;
g к её подружке, а не к телевизору;
w к Анджелине Джоли, а не к Ларе Крофт.

6. **ДЕВУШКЕ НЕЛЬЗЯ ДАРИТЬ:**
c The Sims II — исчезнет;
g часы, а не минуты внимания — избалуется;
w возможность сказать всё, что думает — воспользуется.

7. **«МИЛЫЙ, ТЫ НЕ ЗАБЫЛ, КАКОЙ СЕГОДНЯ ДЕНЬ?»**
c (быстрый взгляд в правый нижний угол экрана) Что, опять?!
g конечно, не забыл! (с крайне неопределённым лицом открыть бутылку вина)
w (грозно) Я-то помню. А как ты к нему подготовилась?

8. **ТЫ ЗАСЫПАЕШЬ С:**
c дымящимся кофе, пепельницей и мигающим значком в трее;
g прекрасной девушкой и маленькой запиской под её подушкой. На записке — имя девушки;
w шумом в ванной комнате и чувством приятной усталости.

9. **ДЕВУШКА ПРИШЛА К ТЕБЕ В ГОСТИ БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ. ТЫ МГНОВЕННО:**
c расчищаешь место на столе, чтобы ей было куда присесть, пока ты не закончишь;
g со словами «Здесь слишком людно» запираешь собаку в самой захламленной комнате;
w отправляешь её мыть руки, сэйвишься и выключаешь монитор.

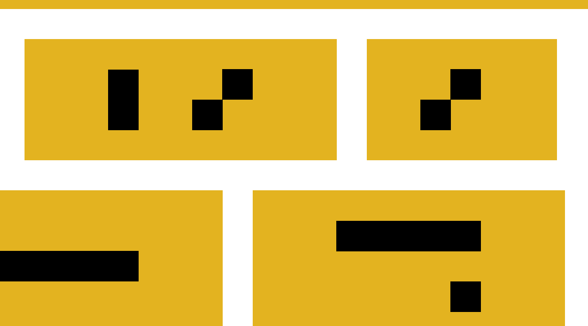
10. **ПАРАМЕТРЫ ПРАВИЛЬНОЙ ДЕВУШКИ:**
c Харизма, Выносливость, Кулинария;
g Девяносто, Шестьдесят, Девяносто;
w Волосы [Цвет], Грудь [Объём], Интеллект [Да/Нет].

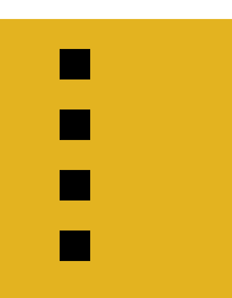
11. **ЛУЧШЕ QUAKE III МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО:**
c Half-Life II;
g ребята, вы бы проветрились, а то совсем там засиделись в своей редакции;
w любимая девушка, которая неожиданно кусает тебя за шею, пока ты рубишься в Quake III — и умудряется при этом выжить.

12. **ТЫ СДЕЛАЛ СЕБЕ РОСКОШНЫЙ ПОДАРОК, МЕНЯЮЩИЙ ЖИЗНЬ:**
c заказал дорогую и давно желанную приблуду, инструкцию к которой ты читал несколько часов;
g купил два билета в кино. Второй — для друга детства. На третий, в конце концов, ряд. Боевик, вы понимаете?! И пиво.
w подарил ей маленькую глупую собачку, с которой она гуляет в каждый «такой подходящий для небольшой романтической прогулки день».

13. **СКОЛЬКО У ТЕБЯ БЫЛО ДЕВУШЕК?**
c по какому принципу считаем?
g а кто спрашивает?
w это что, тест?

Дарья Арзамасова, Анна Заболотная





БОЛЬШЕ «С»:
Ответ на первый вопрос ты узнал у Google.

С такими результатами ты можешь претендовать на Интернет-знакомство, многообещающую переписку без смайликов и приятный сюрприз у памятника Пушкину. Как-нибудь мы напишем инструкцию для девушек, желающих познакомиться с настоящим геймером, и распространим её по вражеским изданиям. Подготовься к этому событию: прочти бумажную книжку, надень уличную одежду, поговори с живым человеком, посмотри на настоящую грудь. Мы на подходе, друг!

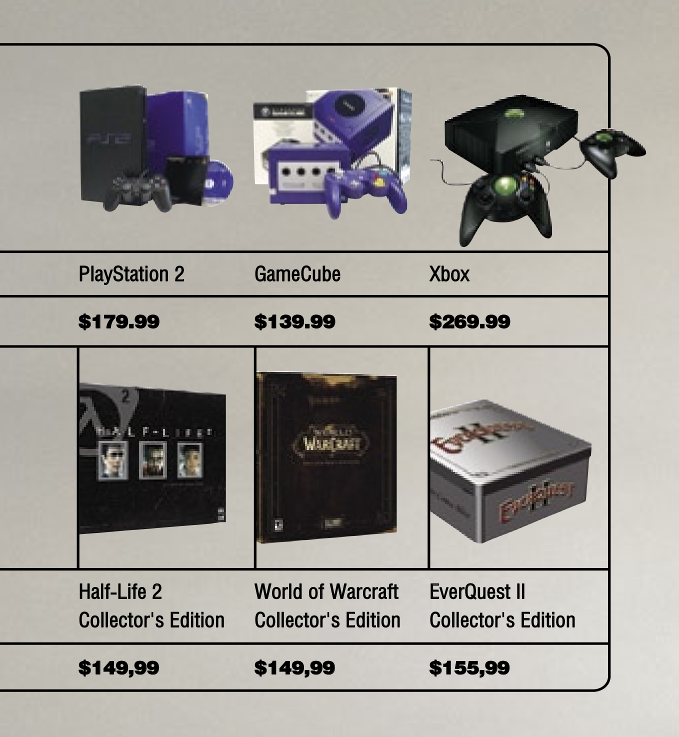
БОЛЬШЕ «G»:
Ответ на первый вопрос был дан тебе небом.

Мы не знаем, как тебе достался этот журнал, но думаем, что ты должен попробовать открыть для себя удивительный мир компьютерных игр. Мы гарантируем: здесь есть и волнение, и интрига, и изматывающая борьба, и оглушительный успех. Не всё же время на девушек тратить, парень, ты ещё слишком молод для этого! Плюс через какое-то время ты сможешь оценить мало изученную тобой среду игровых PR-щиц как весьма перспективную.

БОЛЬШЕ «W»:
Ответ на первый вопрос помог тебе помириться со своей девушкой.

Слава Богу, ты существуешь. Тебе достанутся лучшие женщины и лучшие игры. Несмотря на то, что ты подло соврал нам в некоторых вопросах — ведь главное, чтобы ты не попался. Как приятно, что наш читатель — человек, которого не нужно учить проходить миссии на «normal» и одновременно делать сногсшибательные комплименты, правильные выводы и выражение лица человека, обращённого в слух.

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?



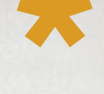


Играй просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр

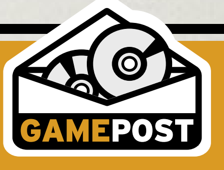




WarCraft III Action Figure: **Ticondrius**

$42,99





ЖЕЛЕЗО





Месяц назад в рубрике «Железный гид» мы напечатали странный текст: «Наушники SVEN AP-890. Цена: 17 $. Производитель: SVEN Group. Хочешь собрать моднейший компьютер с необычной внешностью? Конструктор AOpen XC Cube EX 915 рассчитан на новый процессор Pentium 4 для гнезда LGA775 и графический акселератор на шине PCI Express!».

Конечно же, это была ошибка, и мы рады её исправить. На самом деле текст там должен быть такой: «Наушники SVEN AP-890. Цена: 17 $. Производитель: SVEN Group. Это не просто наушники, это гарнитура. Наушники с микрофоном – удобнейшая штука для изучения иностранных языков, систем распознавания речи и сетевых игр. На шнуре прикреплён регулятор громкости».

Десять самых бдительных читателей, которые первыми заметили эту накладку и написали нам о ней, получат приз: Пол Андерсон утверждает, что во всем виновата студия 20th Century Fox – из-за неё Андерсону не хватило времени на монтаж…



IMATION РАСШИРЯЕТ ВОЗМОЖНОСТИ DVD

30 сентября этого года корпорация Imation и телевизионная сеть MTV Networks Europe заключили договор о сотрудничестве. Наряду с коммерческим использованием марки MTV@The Movies компания Imation запланировала всевозможные игры с призами и конкурсы с привлекательными премиями. Теперь при каждой покупке продукции Imation ты можешь что-нибудь выиграть. А покупать есть что. Например, заготовки для DVD. По заверениям производителя, в мире к этому моменту продано уже более двухсот миллионов незаписанных DVD-болванок. Предполагается, что ёмкости стандартного DVD-диска (4,7 ГБайт) скоро окажется недостаточно даже для частных пользователей, поэтому потребителям теперь предлагаются двухслойные диски Double Layer.

На одной болванке DVD+R Double Layer помещается до 8,5 Гбайт информации, что даёт, например, возможность записать четырёхчасовой фильм в формате DVD-Video. ■

Филипп Кузьмин

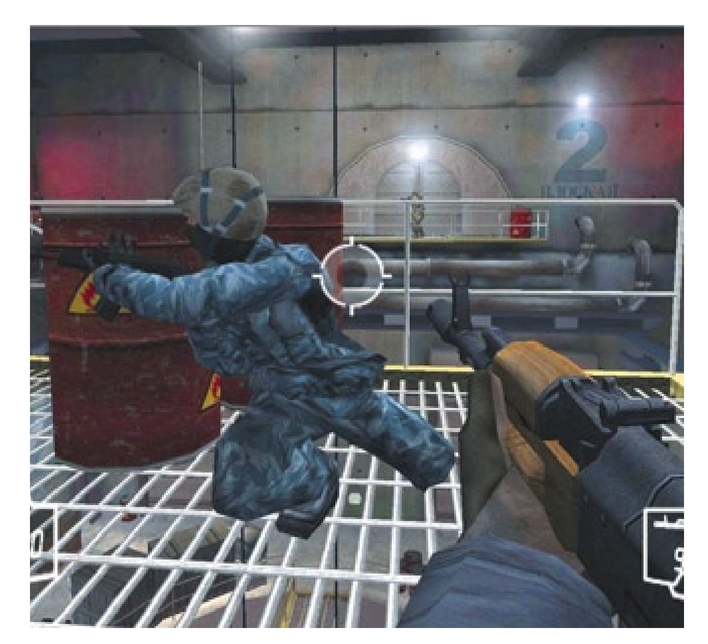


КАЖДОМУ ГЕРОЮ — ПО НАГРАДЕ! VERBATIM РАЗДАЕТ ПРИЗЫ

Конкурс компании **Verbatim** завершился, и, наконец, стало известно, кому достанутся призы. Три месяца добровольцы отвечали на вопросы о том, какие цвета присутствуют на упаковке **CD-R Verbatim Datalife Pastels**, сколько времени необходимо для записи полного диска CD-R 52x, в каких условиях нужно содержать диски DVD+R и DVD-R General, чтобы архив хранился сто лет, и насколько длинный DVD-фильм уместится на новый двухслойный диск Verbatim DVD+R 8,5 Gb. Лучшим оказался Kernel из Москвы, ему достанется первый приз – пачка CD-R дисков на 100 штук. «Серебро» — пачка из десяти CD-RW дисков — уходит к Александру (Alex Vit). И наконец, участники, занявшие с третьего по тринадцатое места — Андрей Никеенко, Muraki, Степан Козловский, Алексей Чубаров и ещё 6 человек, не сообщивших о себе ничего кроме адресов электронной почты — стали счастливыми обладателями наушников с микрофоном. ■



www.verbatim.com



64-БИТНАЯ «КРАСНАЯ РТУТЬ»

Корпорация AMD (www.amd.ru) и компания Atari (www.atari.com) объявили о выпуске в розничную продажу первой 64-разрядной игры, оптимизированной для систем на основе процессора AMD Athlon 64. Согласно разработчикам, в игру **Shadow Ops: Red Mercury** (Тайные операции: Красная ртуть), созданную компанией Atari и спроектированную на основе программной технологии AMD 64, внесён ряд усовершенствований, которые значительно расширяют игровые возможности и усиливают эффект погружения.

64-разрядная версия игры будет поставляться вместе с 32-разрядным вариантом и отличаться улучшенными текстурами, повышенным качеством изображений, более быстрой работой и широкими игровыми возможностями.

По мнению исполнительного вице-президента Atari по продажам и маркетингу Вима Стокса, технология AMD Athlon 64 должна принципиально изменить процесс разработки игр. Она позволит создателям прорисовывать более сложные сцены, реализовывать естественную физику, ввести элементы глубокого искусственного интеллекта, увеличить размеры карт и детализацию графики.

Сегодня для запуска игры **Shadow Ops: Red Mercury** нужно загрузить из Интернета общедоступную пробную версию операционной системы Microsoft Windows XP Pro x86 Edition и инсталлировать её на компьютере AMD 64, после чего установить 64-разрядные драйверы.

Следующими ласточками, вероятно, станут 64-битные версии **Far Cry** от Ubisoft и **Unreal Tournament** от Epic Games. Работа над этими играми была приостановлена из-за задержки с выпуском окончательной версии 64-битной системы Windows XP. ■

Филипп Кузьмин


250
200
300
KM/H
150
100
50
16
14
12
10
3
4
5
2
6
1
7
0
8
40
120
0 km/h
LIMIT
CHECK
DEL
BC
16 km
0.0 km
15.5 °C
12:50
enter
select
escape



СЕМЬ РУЛЕЙ ДЛЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ГОНОК

ИГРАТЬ В АВТОГОНКИ С ПОМОЩЬЮ КЛАВИАТУРЫ — ВСЁ РАВНО, ЧТО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ НА КОСТЫЛЯХ. ВЫБИРАЙ ХОРОШИЙ РУЛЕВОЙ КОМПЛЕКТ!

Что бы ни говорили компьютерные фирмы, истинная игровая машина должна быть оснащена специальным оборудованием — джойстиком, геймпадом и, конечно же, рулём. Мы исследовали семь рулей от пяти известных производителей.

В процессе испытаний мы обращали внимание на дизайн каждой рулевой колонки и педального блока, считали число программируемых кнопок, рычагов и переключателей. Особым нашим благоволением пользовались «баранки» с резиновыми вставками, по которым в жарких гонках не скользят потные руки. Придирчиво изучая рулевые колонки, мы проверяли надежность их крепления к столу и механическую прочность.

Оценивая конструкцию блока педалей, мы отмечали его устойчивость на разных поверхностях — линолеуме, ковре, паркете. Ради максимально точного управления мы следили за холостым ходом рулей и углом их поворота, упругостью педалей и откликом на нажатие. Для тех читателей, что любят играть по ночам, мы отмечали звуки от рулевых колес. А теперь перейдем к описанию всех протестированных устройств.

Алексей Морозов, Сергей Никитин

GENIUS SPEED WHEEL 3

ГЕНИЙ СКОРОСТИ





Производитель: Genius
URL: www.genius.ru
Где купить: Бюрократ
URL: www.buro.ru
Тел.: (095) 745-5511
Цена: 56 $
Вердикт: ●●●◐○

Почему многие водители заменяют рули, сидения и переключатели передач в своих авто? Вопрос несложный, ответ тоже – ради удобства. Стандартное оборудование рассчитано на усредненного пользователя и далеко не всегда может быть подстроено под особенности конкретного индивида. Примерно так же обстоит дело и с компьютерными рулями — все они разные по возможностям и эргономике. Но комплект **Genius Speed Wheel 3 Racing Wheel** должен понравиться многим. Уж очень в нём всё удобно.

Удобства начинаются с установки. Всего-то дел — соединить блок педалей с рулём и подключить руль к компьютеру посредством USB-кабеля. Никаких драйверов не требуется, калибровки тоже. Но те, кто любит держать всё под контролем, могут вручную настроить руль через Панель управления.

Руль чёрный, кнопки на нём серебряные. Аналогичным образом раскрашены педали. Смотрится вся конструкция очень стильно, строго и даже немного траурно. Колесо невелико, угол его поворота тоже (180°), от чего может страдать точность манёвров. Резиновых вставок на баранке нет, хотя материал подобран достаточно хорошо, даже после долгого трофи-рейда (или заключительного круга Формулы-1, а может быть, последних метров ралли) руль не будет выскальзывать из напряжённых рук. Средств управления достаточно — два рычага переключения скоростей под рулём и восемь кнопок. Все они расположены «на высшем уровне» — прямо под пальцами. Чтобы ими воспользоваться, не придется даже на долю секунды отрываться от трассы. Любому серьёзному гонщику это понравится.

Для крепления рулевой колонки к столу есть С-образные зажимы и присоски. Кстати, **Speed Wheel 3** — один из немногих рулей, которые надёжно фиксируются присосками (если, конечно, поверхность стола гладкая) — эти резиновые чмокалки выдержат даже резкие и сильные рывки вошедшего в раж игрока.

Педальный блок, напоминающий упор для низкого старта бегуна, довольно массивен, но, несмотря на это, может скользить по линолеуму. Педали расположены удобно и нажимаются реалистично с небольшим усилием.

Руль **Speed Wheel 3** не оснащён системой силовой обратной связи, но вращается с сопротивлением, так что кое-какой эффект присутствия на гонках всё-таки есть.

За свою цену **Genius Speed Wheel 3** даёт неплохой опыт виртуальных автогонок. Рекомендуем этот комплект тем, кто ценит удобство и простоту. ■

GENIUS SPEED WHEEL 3 VIBRATION

ГОНКИ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ



Комплект **Genius Speed Wheel 3 Vibration** выполнен в едином стиле: руль окрашен в светло-серый цвет, такую же окраску получили две педали. Габариты руля невелики — ему будет достаточно небольшого свободного пространства на рабочем столе. Возможностей крепления — несколько. Самый простой способ — использовать присоски, но, к сожалению, они весьма хлипко держатся за поверхность и при резком повороте рулевого колеса срываются с места с громким чмоканьем. Более надёжный вариант — струбцины, что входят в комплект поставки. Внимание! — не затягивай винт слишком сильно, а то испортишь стол или просто сломаешь струбцины, они не железные.

Руль соединяется с компьютером USB-кабелем, педальный узел соединяется с корпусом рулевой колонки. Проблем с подключением возникнуть не должно, а значит, переходим к играм.

Genius Speed Wheel 3 Vibration работает невероятно тихо, что позволит тебе наслаждаться гоночными симуляторами в любое время суток (ночью не забудь залепить рот бактерицидным пластырем). По количеству элементов управления экземпляр от Genius далеко не рекордсмен, но и восьми кнопок многим будет вполне достаточно. Производитель не забыл и о двух подрулевых переключателях — всего имеется десять элементов управления. Угол поворота рулевого колеса **Genius Speed Wheel 3 Vibration** равен 180°. Профессиональный кибергонщик наверняка потребует модель с большим углом поворота, зато начинающий водила будет в восторге от управления **Genius Speed Wheel 3 Vibration**. Только жаль, что функция вибрационной обратной связи работает очень уж слабо и неубедительно, особенно в сравнении с полноценной силовой обратной связью, что есть в других моделях. Встроенная жужжалка более-менее точно имитирует работу мотора и шелест колес по дорожному покрытию, но с ударами и заносами не справляется.

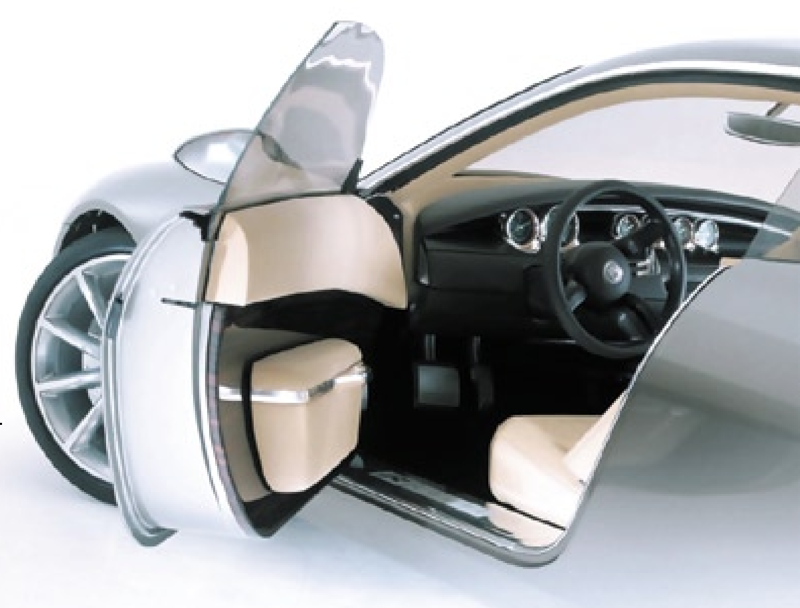
Педальный узел у Genius получился небольшим — он, как и рулевое колесо, не займет много места. В ковровое покрытие он вцепится зубцами, а на гладкой поверхности будет ёрзать. Педали имеют небольшие размеры, но удалены друг от друга на приличное расстояние, так что вместо тормоза на газ ты вряд ли наступишь. Ход педалей средний, и дозировать усилие очень удобно.

Комплект поставки **Genius Speed Wheel 3 Vibration** не назовёшь изысканным, зато в нём ты без труда найдёшь компакт-диск с драйверами, инструкцию на русском языке и само рулевое колесо с педальным узлом.

Genius Speed Wheel 3 Vibration — хорошо сбалансированный набор, доступный по цене и качественно исполненный. Нам очень понравилось рулевое колесо, которое работает бесшумно, чутко реагирует на повороты и к тому же великолепно выглядит. Да и педальный блок проявил себя ничуть не хуже: тихая работа, удачное расположение педалей на платформе и высокая чувствительность. Среди всех комплектов только педали Genius позволяли удерживать постоянную скорость без включения круиз-контроля.

Рекомендуем Genius Speed Wheel 3 Vibration экономным игрокам, которые не требуют огромного угла поворота руля и ценят удобство эксплуатации и стильный дизайн. ■

Производитель: .... Genius
URL: .... www.genius.ru
Где купить: .... Бюрократ
URL: .... www.buro.ru
Тел.: .... (095) 745-5511
Цена: .... 80 $
Вердикт: .... ●●●●○



LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE GP

ВСЕГДА ВМЕСТЕ СО СПОРТОМ!

Производитель: .... Logitech
URL: .... www.logitech.ru
Где купить: .... Ergodata
URL: .... www.ergodata.ru
Тел.: .... (095) 787-5900
Цена: .... 80 $
Вердикт: .... ●●●●○



Logitech WingMan Formula Force GP — комплект из руля и педалей с силовой обратной связью. Массивные педали расположены на довольно увесистой подставке, утапливаются они не очень туго, но и не слишком легко, что позволяет избежать случайных нажатий. Подставку лучше поставить на ковер — по гладкому полу, например паркету, она скользит.

Руль сразу приковывает к себе взгляд тех, кто интересуется спортивными машинами и тюнингом. Баранка небольшого диаметра, чёрная с красными вставками из специального нескользящего материала, создана по принципу «ничего лишнего». Выглядит руль отлично и имеет довольно большой угол поворота — 220°. Из дополнительных элементов управления есть только четыре программируемые кнопки и два коротких рычага на основании руля. Кстати, расположены они довольно странно. Если до кнопок легко дотянуться пальцами, практически не отвлекаясь от управления, то рычаги из-за своих небольших размеров требуют гораздо большего внимания — чтобы их переключать, приходится отпускать руль, а это не очень удобно. К столу конструкция крепится с помощью двух достаточно прочных струбцин.

Обратную связь обеспечивает технология Immersion TouchSense. Она даёт довольно реалистичные ощущения: чувствуется смена дорожного покрытия, столкновения и другие приключения. Правда, отдача не очень сильная, даже при максимальных настройках.

Модель **Logitech WingMan Formula Force GP** выпускается уже довольно давно и неплохо себя зарекомендовала. Она подойдет большинству начинающих гонщиков. Машина в игре чутко реагирует на повороты руля, обратная связь обостряет ощущения. Чего ещё желать новичку? ■



THRUSTMASTER ENZO FERRARI FORCE FEEDBACK
ПОЧТИ КАК У ШУМАХЕРА

Производитель: Guillemot
URL: www.guillemot.com
Где купить: Алион
URL: www.alion.ru
Тел.: (095) 727-1818
Цена: 120 $
Вердикт: ●●●●◐



Рулевое колесо из комплекта **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback** удачно имитирует баранку одноименной машины, хотя и не является его точной копией. Внешне этот симметричный руль выглядит привлекательно, он сделан из прочной и качественной пластмассы чёрного цвета. На столе руль занимает довольно много пространства из-за большущего корпуса, в котором спрятана вся электроника.

Баранка хорошо лежит в руках и не норовит выскользнуть, поворачиваясь градусов на 200. Мы насчитали девять программируемых кнопок и четыре подрулевых рычага. На руле нашлось место даже восьмипозиционному переключателю обзора, что встречается нечасто!

Помимо всего перечисленного руль имеет систему силовой обратной связи, которая неплохо массирует игроку верхние конечности. Кнопки нажимаются отчетливо, рычаги расположены удобно. Единственный недостаток рулевого колеса — излишняя голосистость: при резких поворотах руль издает такой звук, будто проводят ножом по стеклу.

Педальный узел невелик и крепко держится почти на любой поверхности. Обе педали работают чётко и без сбоев, но, чтобы вдавить их в пол (особенно левую), требуется богатырская сила.

Помимо рулевого колеса и педального узла комплект **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback** может похвастаться необыкновенным адаптером питания (тяжелого, как кирпич), компакт-диска и буклетика.

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback — хорошо сбалансированный и продуманный набор. Руль снабжен множеством элементов управления и лишён некоторых недостатков, присущих конкурентам. Педальный узел был самым надёжным в обзоре. ■



TRUST FF380 FORCE FEEDBACK RACE MASTER
СКУЧАЕШЬ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ?

Производитель: .... Trust
URL: .... www.trust.com
Где купить: .... Ergodata
URL: .... www.ergodata.ru
Тел.: .... (095) 787-5900
Цена: .... 75 $
Вердикт: .... ●●●●○

Основные составляющие игрового комплекта **Trust FF380 Force Feedback Race Master** — рулевое колесо и педальный узел. Баранка, не наделенная богатырскими габаритами, без труда поместится даже на небольшом столе. Вариантов крепления руля к плоскости стола всего два. Можно использовать присоску (одну-единственную, которая достаточно крепко сдерживала руль на месте) или крепёжный винт (вариант для увлекающихся геймеров). Держать руль в руках очень удобно. Не менее удобно управлять им. Всё дело в материале, которым обшита баранка. Угол поворота руля — 250°, но, несмотря на очевидные плюсы большого угла, есть и минусы. К примеру, крутить его одной рукой крайне неудобно; чтобы научиться точно вписываться в крутые повороты, тебе предстоит освоить управление с помощью двух рук.

Рулевое колесо из комплекта **Trust FF380 Force Feedback Race Master** не отличается тихим нравом: повороты сопровождаются жужжанием. От гоночных симуляторов в ночное время придётся отказаться.

На широкой перекладине руля расположились шесть кнопок и восьмипозиционный переключатель обзора. Кнопки пригодятся, если ты решишь посигналить или включить ближний свет. Для максимального реализма настрой свой любимый гоночный симулятор на использование механической коробки передач. Тогда для переключения скоростей ты сможешь пользоваться подрулевыми рычагами, на вид весьма крепкими и долговечными.

Комплект подключается к компьютеру через USB-порт, но прежде потребуется установить драйверы, которые находятся на прилагающемся компакт-диске. Для бесперебойной работы **Trust FF380** нужно отыскать свободную электрическую розетку и подключить к ней адаптер (входит в комплект). Инструкции на русском языке мы не нашли, но проблем с подключением возникнуть не должно, всё и так понятно. Колесо точно передает повороты и быстро реагирует на движение. Система силовой обратной связи тоже действует неплохо: на особо неровной дорожке и при серьёзных столкновениях руль впадает в эпилептический припадок.

Педальный узел **FF380** рассчитан на великана с длиной стопы далеко за 50 см. Хотя сами педали не столь громадны, подставка, на которой они расположены, внушает уважение своими размерами и умением надёжно стоять на любой поверхности. Педали не издают неприятных звуков, очень удобны (ноги никогда не соскальзывают) и стильно смотрятся.

Trust FF380 Force Feedback Race Master — сбалансированный комплект с замечательным педальным узлом и удобным в эксплуатации (но, как ни прискорбно, довольно шумным) рулевым колесом. Рекомендуем его одиноким геймерам и любителям виртуального бездорожья. ■







TRUST NF340 RACE MASTER

ПРОСТОТА – ЗАЛОГ УСПЕХА

Производитель:	Trust
URL:	www.trust.com
Где купить:	Ergodata
URL:	www.ergodata.ru
Тел.:	(095) 787-5900
Цена:	50 $
Вердикт:	●●●●◐

Коробка с комплектом **Trust NF340 Race Master** украшена множеством фотографий гоночных машин с эмблемами компании Trust. Неужели внутри серьёзный руль для заядлых гонщиков? Что ж, проверим!

В упаковке обнаруживаем стандартный комплект — руль и педали. Они намертво соединены проводом (в остальных комплектах от педалей тянется кабель с разъёмом), блока питания нет (это значит, что руль лишен системы силовой обратной связи и питается от компьютера через USB-порт), диск с драйверами отсутствует. Последний оказался не нужен — операционная система обнаружила устройство и настроила все нужные драйверы автоматически.

Блок педалей довольно мал, и игрок не может прижать его к полу пятками. Поэтому, хоть блок и тяжелый, он немного скользит на паркете. Рулевая колонка крепится к столу струбциной, но для универсальности имеет на основании мощную присоску. На руле шесть программируемых кнопок, на которые можно нажимать, совершенно не отвлекаясь от управления, два столь же удобных подрульных рычага и восьмипозиционный переключатель обзора.

Несмотря на отсутствие системы силовой обратной связи, управлять автомобилем с помощью **NF340** приятно и удобно. Руль поворачивается немного туго, добавляя реализма и напоминая о том, что гидроусилитель есть далеко не во всех машинах. Угол поворота баранки (250°, как и в другой модели Trust) заслуживает особой похвалы.

Trust NF340 Race Master — простое и удобное устройство. Присваиваем ему титул «Выбор редакции» и рекомендуем любителям гонок, не обладающим толстыми кошельками. ■

SAITEK R220 PC RACING WHEEL

ИГРАЕМ С КОМФОРТОМ

Производитель: .... Saitek
URL: .... www.saitek.ru
Где купить: .... Игалакс
URL: .... www.igalax.ru
Тел.: .... (095) 488-1304
Цена: .... 2000 руб.
Вердикт: .... ●●●●○



Рулевое колесо из комплекта **Saitek R220 PC Racing Wheel** идеально подходит любителям заниматься несколькими вещами одновременно. К примеру, можно совместить управление гоночным болидом и поедание второго завтрака. Широкие возможности открываются благодаря небольшому углу поворота — 180°. Аккуратно припарковать свой авто на ограниченном пространстве тебе точно не удастся, зато сравнительно точное, предсказуемое и удобное управление автомобилем одной рукой станет реальностью.

Баранка выполнена из приятного для рук материала, по которому не скользят ладони, рулевая система достаточно надёжно крепится при помощи струбцины. Если же ты держишь компьютер посреди комнаты на полу, не расстраивайся: конструкция рулевой колонки позволяет зажать её между коленями.

К сожалению, создатели **Saitek R220 PC Racing Wheel** поскупились на элементы управления. Два подрулевых рычага для переключения передач или включения повороток да четыре небольших кнопки, две из них жёлтого цвета, а две — красного.

Руль **Saitek R220 PC Racing Wheel** выполнен на четвёрку. В актив заносим тишину работы, надёжность крепления и качество исполнения. В пассив — минимальное число кнопок и переключателей.

Педалей в педальном узле две, причём они подвешены (в остальных наборах педали торчат из подставки). На вид две педальки выглядят хрупкими, но, как показали наши испытания, агрессивному пользователю опасаться нечего — педали долговечны.

Рекомендуем **Saitek R220 PC Racing Wheel** начинающим гонщикам и занятым геймерам. ■



Kensington Pocket Mouse Pro Wireless

МИКРОМЫШИНАЯ ВОЗНЯ

Производитель представляет эту мышь для ноутбуков, но её с успехом можно использовать и на настольных машинах. Устройство выглядит довольно современно и лишено ненужных украшательств и ухищрений — на ней всего две кнопки и колесо прокрутки.

Сегодня оптической мышью трудно удивить даже не слишком искушённого пользователя, что уж говорить о крутом геймере? Впрочем, дизайнеры мыши **Pocket Mouse Pro** Wireless из фирмы Kensington и не пытались кого-то поразить своим устройством.

Производитель представляет **Pocket Mouse** как мышь для ноутбуков, но её с успехом можно использовать и на настольных машинах. Микроприёмник вставляется в порт USB, и с помощью шарнира антенну легко сориентировать в правильном направлении. Мышь выглядит довольно современно и лишена ненужных украшательств и ухищрений — на ней всего две кнопки и колесо прокрутки, серебристый пластик сверху и чёрная основа. Строго и стильно.

Pocket Mouse, что в переводе означает «карманная мышь», вполне оправдывает своё название, ведь её главная конструктивная особенность — карман на брюхе, куда при переноске легко помещается микроприёмник. Пожалуй, это главное отличие от аналогичных изделий других фирм. Да и само по себе устройство настолько невелико, что его удобно носить в кармане. К сожалению, на большом удалении от компьютера этот агрегат не работает, так что советуем ограничиться дистанцией не более полуметра.

Отдельно хочется сказать об энергосбережении. Если оптический сенсор какое-то время не получает сигнал о перемещении мыши, светодиод отключается, и мышь не расходует понапрасну энергию (пары батарей размера AAA хватает на три месяца работы). С этим связан и недостаток грызуна — после долгого простоя он не может моментально вернуться к работе.

Рекомендуем **Kensington Pocket Mouse Pro Wireless** владельцам ноутбуков, предпочитающим сенсорной панели миниатюрную мышь. ■

Георгий Полищук



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: HYUNDAI SPEAKER, WWW.HYUNDAI-SPEAKER.RU • **КУПИТЬ:** OLDI, WWW.OLDI.RU, (095) 105-0700 • **ЦЕНА:** 55 $

В НАШЕЙ КОМНАТЕ РАЗМЕРОМ С ВОЛЕЙБОЛЬНУЮ ПЛОЩАДКУ МОЖНО БЫЛО УСТРАИВАТЬ ДИСКОТЕКУ

HYUNDAI HY-91DA

ТРИ КАНАЛА ДЛЯ ИГРОВОГО НАКАЛА

Пользователи любят, чтобы всего было много, и производители об этом знают. Именно поэтому на миниатюрных компьютерных колонках размером со школьный пенал порой указывается мощность 80 Вт и даже больше.

Но мы лучше позаботимся о более сущностных характеристиках — числе полос, уровне шума и коэффициенте искажений.

Акустические системы **Hyundai HY-91DA** состоят из мощного сабвуфера (низкочастотной колонки) и двух сателлитов (широкополосных колонок). Каждый из сателлитов выполнен по двухполосной схеме и имеет 38-мм «пищалку» и 75-мм среднечастотный динамик. Сабвуфер оснащён огромным низкочастотным динамиком диаметром 16 см. Таким образом, **HY-91DA** — это трёхполосные акустические системы.

Общая номинальная мощность комплекта — 60 Вт, диапазон частот 30 Гц — 18 кГц, отношение сигнал/шум более 62 дБ, коэффициент искажений — не более 0,3%.

В сравнении с однотонно выкрашенными колонками других производителей комплект Hyundai выглядит необычно. Здесь соседствуют чёрные и белые оттенки, дерево, алюминий и хром. Формы тоже неординарные. Динамик плоского высокого сабвуфера смотрит вбок, а труба фазоинвертора выведена вперёд. На лицевой панели находятся регуляторы громкости, низких и высоких частот, а также эффекта пространственного звучания.

Качество звучания оказалось отличным. Все частоты воспроизводились ровно и разборчиво, звук был чистым, прозрачным и глубоким. В отличие от большинства других акустических систем, протестированных в нашей лаборатории, **Hyundai HY-91DA** не искажали звук на большой громкости. Что касается мощности, то и здесь колонки нас порадовали — звучали настолько сильно, что в нашей редакционной комнате (размером с волейбольную площадку) можно было устраивать дискотеку. Рекомендуем! ■

Иван Рогожкин

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: E-NOL, WWW.E-NOL.RU • КУПИТЬ: HMM, WWW.HMM.RU, (095) 316-9901 • ЦЕНА: 170 $

E-NOL F101
МАЛЕНЬКИЙ МУЗЫКАНТ

E-nol F101 — это маленький USB-ключик, чуть толще и длиннее своих собратьев, но с развлекательной начинкой.

Он замечательно справляется с воспроизведением музыки в форматах MP3 и WMA. Нам досталась модель с объёмом памяти в 256 Мбайт (есть варианты — 128 и 512 Мбайт), и наша MP3-коллекция там не поместилась. Однако огорчаться не стоит, **E-nol** неплохо ловит радиоволны — мы без проблем отыскали в эфире любимые радиостанции. Можно наслаждаться музыкой — покуда хватит батарейки формата AAA. Скажем откровенно: ресурс батареек-малышек скромный — не более 12 часов.

В корпус **E-nol F101** встроен микрофон. С его помощью ты сможешь записать лекцию в формате MP3. Вся информация отображается на четырёхстрочном монохромном ЖК-дисплее с разрешением 128x64; цвет его подсветки можно менять.

Наушники из комплекта неплохо справляются со своими обязанностями, но слегка неудобны в эксплуатации из-за чересчур длинных проводов.

Управлять устройством довольно просто. Кнопки и джойстик довольно маленькие, но грамотно разнесены друг от друга.

Вместе с **E-nol F101** поставляется множество аксессуаров. Очень хорош прозрачный чехол, а также – небольшой ремешок, он окутывает шею и удерживает **E-nol** в вертикальном положении. Кроме того в комплект входят стереонаушники, USB-кабель, аудиокабель для записи с линейного входа (стерео), компакт-диск с программами, инструкция пользователя и батарейка.

К сожалению, некоторыми функциями (например, сменой языка), тебе воспользоваться не удастся: они не реализованы. Зато **E-nol** замечательно играет роль портативного радиоприёмника и оборудован великолепным дисплеем с подсветкой. Используя её вместо фонарика, ты отыщешь всё самое ценное. ■

Алексей Морозов

TOSHIBA ET1

ФОТОННЫЙ УСКОРИТЕЛЬ НА ДОМУ

Проектор Toshiba ET1 выглядит как диковинный научный прибор с ускорителем элементарных частиц внутри. Назначение этого устройства — проецирование фильмов и компьютерных игр.



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: TOSHIBA, WWW.TOSHIBA.COM • **КУПИТЬ:** DELIGHT 2000, WWW.DELIGHT2000.RU, (095) 234-0045 • **ЦЕНА:** 1199 $

Возьми компьютер или DVD-плеер, добавь проектор **ET1** — и получишь домашний кинотеатр. Проектор даёт световой поток 700 ANSI-лм, которого вполне достаточно для киносеанса в комнате с затемнением, а разрешение 854x480 специально подобрано для показа широкоэкранных фильмов. Требовательные игроки поморщатся и скажут, что размер экрана 854x480 мал для современных игр, и будут совершенно правы. Однако проекторы с более высоким разрешением стоят значительно дороже.

Аппарат можно подключать к компьютеру и трём источникам видеосигнала (есть разъёмы SCART, S-Video и Composite). Внутри проектора находятся два 5-Вт динамика, и звучат они очень неплохо. Вместе с **ET1** ты получишь набор кабелей и стильный пульт ДУ с подсветкой.

А теперь о качестве картинки. Цвета в нашей лаборатории выглядели насыщенными и живыми, но не совсем точно передавался жёлтый (он был зеленоват) и зелёный (был откровенно желтоват). Похоже, у них смешение крови. Телесные оттенки получались великолепно. Движение передавалось плавно и чётко, что неудивительно: в аппарате имеется видеопроцессор Faroudja и шумоподавитель для видеосигнала.

В настройках проектора мы нашли три цветовых режима: Стандартный, Кино и Игра. Звук, как оказалось, регулируется не только по громкости, но и по тембру. Более того, в проекторе имеется генератор объёмного звучания! Бабушкам и ленивым пользователям понравится упрощённое экранное меню, где собраны только часто используемые регуляторы.

Мы рекомендуем проектор **Toshiba ET1** любителям домашних киносеансов. ■

Иван Рогожкин

ALBATRON WIDIO DELUXE

РАДИОМЫСЛИТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Не обращай внимания на странное название, Albatron Widio Deluxe ничего общего с видео не имеет — это набор из звукового радиопередатчика, приёмника и наушников.



Передатчик одновременно служит зарядным устройством для ионно-литиевого аккумулятора на 950 мА-ч (от сотовых телефонов Nokia серии 8xx) и базовой станцией для приёмника. Последний ловит звуковые сигналы, которые ты подашь на передатчик (от компьютера, CD-плеера, телевизора…), а также эфирные радиостанции в диапазоне FM. Увы, здесь конструкторы немного не додумали: настраиваться на станции одной кнопкой не слишком удобно.

Наушники **Audio-technica ATH-EM7** выглядят и стоят дорого (отдельно эта модель продаётся за 90 $!). Конструкция из алюминиевого сплава, стали и пластмассы очень добротная, рассчитанная на годы службы. У каждого наушника есть своя пружинистая металлическая дужка и мягкая резиновая подвеска, которая ложится на ушную раковину.

Качество звучания комплекта очень приличное, так что не порти его плохой музыкой. Дальность действия 50 м на улице и 30 м в помещении. Заряда аккумулятора хватает всего на 4 часа работы приёмника, зато можно обзавестись запасным аккумулятором.

В комплекте поставляется тряпичный чехол для наушников, кожаный футляр к приёмнику, блок питания базовой станции, аудиокабели и наглядная документация.

Комплект **Albatron Widio Deluxe** определенно понравится любителям качественной музыки, не желающим привязывать себя к аудиоаппаратуре проводами. Фирма **Albatro**n также выпускает более дешёвый (110 $) набор **Widio**, он поставляется без наушников, который понравится тем, кто уже имеет приличные наушники. ■

Иван Рогожкин

LG FLATRON LCD L173ST

ПОГЛЯДЫВАЯ В ЭФИР

Желая привлечь внимание, разработчики вынуждены встраивать в свои модели новинки и диковинки и расширять сферу применения дисплеев.



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: LG ELECTRONICS, WWW.LG.RU • **ЦЕНА:** 600 $

Плоским монитором сегодня никого не удивишь, будь он даже самого новомодного дизайна, с распрекрасным качеством изображения и пиковыми характеристиками – это уже привычный предмет интерьера. Желая привлечь внимание, разработчики вынуждены встраивать в свои модели новинки и диковинки и расширять сферу применения дисплеев.

Яркий пример — **FLATRON L173ST** со встроенным телеприёмником. Этот приятный глазу, в меру стильный, но совсем не пафосный аппарат оформлен строго и одновременно по-пижонски. Конструкция типа «проще не придумаешь» тем и ценна — подставка жёстко присоединена к экрану весьма серьёзным креплением. Как и положено телевизору, **FLATRON L173ST** имеет в комплекте пульт ДУ.

В техническом плане монитор также выглядит достойно: 17-дюймовый экран 1280x1024 точки, яркость 400 кд/м^2, контрастность 500:1, одинаковые углы обзора по вертикали и горизонтали — 140^o. Время отклика элементов матрицы — 12 мс. Аппарат снабжен аналоговым VGA-входом, цифровым разъёмом DVI-D, гнёздами SCART, S-Video и Composite и антенным входом. Предусмотрены разъёмы для внешнего микрофона и наушников, а также звуковой платы компьютера.

Звук, воспроизводимый встроенными динамиками, оказался громким, глубоким и чистым. К качеству изображения картинки с компьютера не возникло практически никаких претензий: белое поле не содержит паразитных оттенков и равномерно практически по всему экрану, лишь у левой кромки наблюдается небольшое затемнение; серый клин виден почти без потерь, только два самых тёмных оттенка трудноразличимы; основные цвета видны хорошо — без явных отклонений от стандарта. Телеприёмник работает весьма прилично.

FLATRON LCD L173ST отлично проявил себя при выводе видео и фотографий, показав яркие, естественные и живые цвета, а также плавное движение без потери детализации — как и положено универсальному аппарату.

Рекомендуем **FLATRON LCD L173ST** тем, кто желает получить универсальное устройство для работы, отдыха и развлечений. ■

Александр Николов

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ



БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН 8-800-200-3-999 ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ О ПОДПИСКЕ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
1 месяц - **100** руб. (экономия 30 руб.)
6 месяцев - **600** руб. (экономия 180 руб.)
12 месяцев - **1080** руб. (экономия 360 руб.)

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ____________

☐ На 12 месяцев, начиная с ____________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

индекс ____________ город ____________

улица, дом, квартира ____________

телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

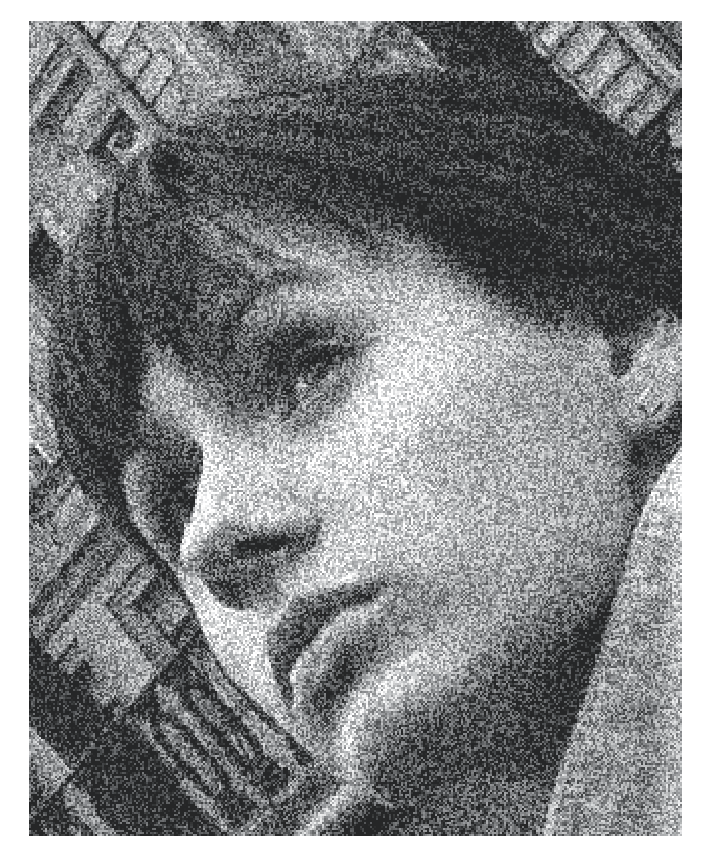
Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ! БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

ИТОГИ



Красивые глянцевые барышни-журналистки опять постарались для тебя. Им бы плюс пару сантиметров к шпилькам и минус десяток извилин — и вот они, идеальные подружки для компьютерных мачо. Но пишущим феям симпатичны другие мальчики — те, что играют в игры, а не живут в них.

В начале каждого месяца я убеждаю своих авторов, что читатели CGW RE — как раз такие. Что они видят дальше монитора, слышат дальше колонок и рукой под столом ищут не кнопку reset, а девичью коленку. Журналистки-активистки мне верят и пишут для тебя, как для родного.

Кстати, про родного. За два месяца работы в околоигровом издании я уяснила странную закономерность. Аховые девушки приходят в CGW RE не просто так, их туда приводят милые сердцу юноши. Сами юноши – наши читатели и почитатели. Они выросли из схем прохождений и справочников кодов, они играют, конечно, но только после офиса и до секса. Для таких хочется постараться. По себе знаю.

Маша Дмитриева,
редактор раздела «Правда Жизни»

LG
Life's Good

Новый предел скорости!

12 мс новое рекордное время отклика LG FLATRON

Товар сертифицирован

IT-компания №1 в мире*

* по рейтингу журнала Business Week от 21 июня 2004 года

FLATRON™ f·ENGINE

При 12 мс не остается следов

Мониторы LG FLATRON опережают преследователей
со временем отклика 12 мс,
ведь у других мониторов оно составляет 16-25 мс.
Теперь даже самые динамичные кадры остаются четкими
и не оставляют следов на экране.





17 TFT LCD Monitor



Москва: DinaVictoria (095) 688-6130; Технотрейд (095) 970-1383; РиК (095) 710-7280; Фальмон (095) 150-83-20; DVM Group (095) 777-1044; MERLION-Denikin (095) 787-4999; MERLION-Citilink (095) 744-0333; MERLION-Elsie (095) 777-9779; MERLION-Lizard (095) 780-3266; Ф-Центр (095) 472-6401; Формоза (095) 234-2164; NT Computer (095) 970-1930; POLARIS (095) 755-5557; Техносила (095) 777-8777; М.Видео (095) 777-7775; Мир (095) 780-0000; Эльдорадо (095) 500-0000;ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-9925; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Компания КИТ (095) 777-6655; АБ-групп (095) 745-5175; ISM (095) 718-4020; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Виртуальный киоск (095) 234-3777; USN Computers(095) 775-8202; Старт-Мастер (095) 935-3852; Акситек (095) 784-7224; Радиокомплект-Компьютер (095) 953-8178; Парад Электроники (095) 152-4749; Форум Компьютерс (095) 775-7759; Дилайн (095) 969-2222; ULTRA Computers (095) 775-7566, 729-5255; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Регард (095) 912-4224; **Санкт-Петербург**: Евклид (812) 102-4300; ДВМ-Нева (812) 325-1105; **Балаково**: ВЕРЕСК (8453) 66-00-00; **Барнаул**: Мэйпл (3852) 24-45-57; **Белгород**: Инфотех(0722) 26-36-18; **Бийск**: ПАРУС + (3832) 33-32-32; **Владивосток**: ВЛАДТЕХНО (4232) 22-89-77; ДНС (4232) 30-04-54; **Волгоград**: Техком (8442) 97-59-37; **Воронеж**: POLARIS (0732) 72-73-91; РИАН (0732) 51-24-12; Сани (0732) 54-00-00; Рет (0732) 77-93-39; **Екатеринбург**: Клосс (3432) 59-98-21; Компьютер без проблем(3432) 50-64-49; **Ижевск**: ГРАДИЕНТ (3412) 43-19-22; **Иркутск**: ГРАДИЕНТ (3952) 25-82-21; **Казань**: Алгоритм (8432) 36-52-72; **Калуга**: Лето Копия (0842) 56-40-23; **Киров**: Галактика (8332) 67-83-66; **Краснодар**: Окей (8612) 60-11-44; Игрек (8612) 69-98-50; **Красноярск**: Альдо (3912) 211145; Бит Имидж (3912) 56-06-99; **Липецк**: Регард Тур (0742) 48-45-73; **Мурманск**: Эксэлент (8152) 45-96-34; **Набережные Челны**: ФОРТ-ДИАЛОГ-ТРЕЙДИНГ (8552) 59-80-61; **Находка**: ООО "ЭПСИ ЛТД" (4236) 64-65-45; **Нефтеюганск**: Матрикс Компьютерс (34612) 40-002; **Нижневартовск**: Аракул (3466) 24-09-20; **Нижний Новгород**: АЛТЭКС (8312) 31-70-78; POLARIS (8312) 77-50-55; Бюро-К (8312) 42-23-67, 42-91-32; **Новосибирск**: Компьютеры Оргтехника (3832) 49-51-24; Техносити (3832) 33-20-03; Кваста (3832) 30-51-33; **Оренбург**: КС Центр (3532) 20-31-60; **Пермь**: Авиком (3422) 19-61-58; **Ростов-на-Дону**: Зенит-Компьютер (8632) 95-03-00; Технополис (8632) 90-31-11; **Самара**: Прагма (8462) 16-32-87; Радиант (8462) 34-54-35; **Саранск**: Firma TEST, (8342) 24-06-91; **Саратов**: КомпьюМаркет (8452) 241314; **Сургут**: ТЕХНОЦЕНТР (3462) 24-50-06; **Тольятти**: Олвико (8482) 72-76-88; СЭ плюс (8482) 37-79-77; **Томск**: Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень**: Арсенал (3452) 46-47-74; Компьютел (3452) 46-30-64; Инэкс-Техника (3452) 39-00-36; **Уфа**: Меморек (3472) 22-09-89; Кламас (3472) 52-08-30; **Хабаровск**: ДВМ-Амур (4212) 74-95-20; Офисная техника (4212) 22-15-96; Контакт ОПТ (4212) 29-41-68; **Челябинск**: Никас-ЗВМ (3512) 34-94-02; Риан-Урал (3512) 33-58-12

Информационная служба LG Electronics: (095) 771 7676 • http://www.lg.ru • Информационный центр "LG" на "Горбушкином дворе": (095) 737 9185.
Фирменные магазины LG Electronics **г. Санкт-Петербург**: пр. Энгельса, 132 Тел: 595-1979, 595-1978; Загородный пр., 31 113-5667, 319-4616; Кантемировская ул., 2 380-1593, 380-1594